TOOLBOX
Narrativas polifônicas

TESOUROS ANCESTRAIS
Wookies e outros bichos

VALKARIA
Uma análise sobre a Deusa da Humanidade

CAVERNA DO SABER
Raças poderosas

CONTO
Tema o ataque dos Clãs Caçadores

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 131

CHEFE DE FASE
THANOS E AS JOIAS DO INFINITO

DICAS DE MESTRE
MESTRANDO COM A MESA CHEIA

RESENHAS
NORIA • GUERRA INFINITA • IMPÉRIO DA IMAGINAÇÃO

GUERRA INFINITA

Os grande heróis da Marvel, prontos para detonar a ameaça de Thanos

TOOLBOX
Narrativas polifônicas

TESOUROS ANCESTRAIS
Wookies e outros bichos

GUERRA INFINITA
Uma pilha de heróis contra Thanos

CAVERNA DO SABER
Raças poderosas

CONTO
Tema o ataque dos Clãs Caçadores

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 131

CHEFE DE FASE
THANOS E AS JOIAS DO INFINITO

DICAS DE MESTRE
MESTRANDO COM A MESA CHEIA

RESENHAS
NORIA • GUERRA INFINITA • IMPÉRIO DA IMAGINAÇÃO

A DEUSA VALKARIA

Uma análise e os bastidores da criação da Deusa da Humanidade de *Tormenta RPG*

CONCEITO

Nos primórdios da *Dragão Brasil*, quando eu ainda era um jovem de 19 anos, folgado e prepotente, minha função preferida dentro da revista era criar NPCs. Principalmente vilões.

Eu me deliciava criando histórias longas e intrincadas sobre como um mago com as mãos atrofiadas havia sofrido torturas terríveis quando criança, percorrido metade do continente do Reinado na juventude e, só então, adulto, se tornado um perito em magia arcana do tipo que necessita apenas de palavras e frases para ser conjurada. Eram páginas e mais páginas que eu escrevia de bom grado, mas que, para minha surpresa na época, **Marcelo Cassaro** lia olhando meio torto, com o mesmo ar reprovador de um *jedi* que vê seu *padawan* segurando o sabre de luz ao contrário.

"Não precisa de tudo isso", ele dizia (ou algo assim, a memória falha). "O que interessa é quem o personagem é, não quem ele foi". Eu discordava. Ele usava o Mestre Arsenal como exemplo. Eu discordava de novo e continuava seguindo meu estilo. E ele deixava, porque apesar de tudo, eu escrevia histórias legais.

Mas ele estava certo.

A gente se acostumou com a ideia de que personagem bem feito é aquele com páginas e mais páginas de *background*, mas não precisa ser assim. Talvez você (ou os seus jogadores) só precise de um conceito.

A história minuciosa inspira, claro, mas o conceito mostra quem o personagem é assim que a ficha é colocada na mesa. E no fim, é isso o que interessa. Arsenal é um clérigo colecionador de itens mágicos. Niele é uma barda que se finge de maga. Nargom é um pirata órfão buscando vingança. O personagem do começo do texto é um mago de mãos atrofiadas que conjura magia usando componentes verbais.

Exigir históricos longos e bem escritos pode afastar iniciantes ou jogadores experientes que não tenham vontade ou habilidade para escrever. Já um conceito resumido em um parágrafo parece muito mais simples, convidativo e um terreno fértil para boas ideias.

J.M. TREVISAN

PS. Agradecimentos especiais à Camila Gamino, minhas esposa, pela conversa de fim de noite que gerou este editorial. :)

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, Flavia Gasi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Nina Bichara, Pedro Martins, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Lobo Borges, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Ricardo Mango

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Leonel Caldela, Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Sangue de Vampiro também é salgado.

6 Pergaminhos dos Leitores
Para muitas dúvidas, muitos paladinos!

10 Resenhas
Império da Imaginação, *Guerra Infinita*, *Noria*.

15 Sir Holland
A Tormenta toca a campainha!

16 Dicas de Mestre
Quando até o primo da amiga do seu namorado resolve vir jogar.

24 Adaptação: Vingadores
Fichas e mais fichas de heróis da Marvel.

46 Toolbox
Narrando com mais de um protagonista.

52 Gazeta do Reinado
A batalha por Roschfallen!

54 Caverna do Saber
Raças poderosas para conselheiros poderosos.

60 Conto
Nossa Última Batalha, por Davide Di Benedetto.

76 Gabinete de Saladino
A hora dos lobisomens toscos.

82 Encontro Aleatório
Supere o medo de mestrar!

86 À Sombra de Valkaria
Analisando a deusa da humanidade!

94 Entrevista
Falamos com a game designer Sophia Wagner, criadora de Noria!

98 Pequenas Aventuras
A intolerância é o maior inimigo dos personagens.

100 Chefe de Fase
Thanos (pra lutar contra aquele monte de herói)!

104 Anteriormente...
Um resumão da *Guilda do Macaco*.

108 Tesouros Ancestrais
Wookies e mais uns bichos de *Star Wars*!

116 Lado B do RPG
A escuridão insaciável de *Abismo Infinito*.

118 Amigos de Klunc
Klunc manifesta o apreço por seus diletos amigos.

A CAPA

Valkaria é a deusa da humanidade, patrona da ambição e da superação, algo que o desenhista da capa deste mês, **Ricardo Mango**, tem feito constantemente.

Versátil, Mango tem mostrado facetas diversas na *Dragão Brasil*. Outra delas pode ser vista no conto *Nossa Última Batalha*, também nesta edição.

Notícias do Bardo

Vampiros de luxo, eventos e hacks!

SANGUE PRECIOSO

Suas noites estão prestes a ficar mais sangrentas com a chegada da quinta edição de Vampiro: a Máscara.

Assim como os piercings, o RPG mais cultuado dos anos 90 também está de volta, agora escrito pelo premiado **Kenneth Hite** (*Rastro de Cthulhu*). A nova edição, que esteve disponível para *playtest* e sai em agosto, será distribuída mundialmente pela editora Modiphius (*Conan*, *Star Trek*). Além do livro básico, serão lançados suplementos abordando facções populares, como a tradicional Camarilla e os imprevisíveis anarquistas.

A pré-venda de *V5* já está rolando na página da **editora**. Os preços, porém, foram determinados em libras esterlinas. Para piorar, o valor do frete é o mesmo valor do livro básico, com um total de 80 libras (o que, convertendo, dá salgados R$ 400,00).

Embora a venda de versões digitais dos livros esteja prevista na página oficial do **Mundo das Trevas** (tudo em inglês), os fãs brasileiros não estão nada contentes com o custo de tudo isso.

Questionada sobre uma versão em português, a White Wolf informou que há negociações em andamento.

Setembro cheio

Estamos chegando à metade de 2018 e os dois maiores eventos nacionais de RPG confirmaram suas datas. E eles são bem próximas uma da outra.

A 11° edição do **World RPG Fest** será realizada no Clube da Bola, em Curitiba, mesmo local da oitava edição. O evento acontece nos dias 15 e 16 de setembro. Já estão confirmadas as editoras Jambô, New Order, Retropunk, Secular e Gentle Ogre, e os grupos de narradores NPCs e Jogarta. Os ingressos estão disponíveis no **AppTicket.**

Já a quarta edição do **Diversão Offline RJ** será realizada no Centro de Convenções Sulamérica, no Rio de Janeiro, como de costume. O DOff acontece nos dias 22 e 23 de setembro. Ainda não foram confirmadas atrações nem presença de expositores. Os ingressos também ainda não estão à venda. O evento estava planejado para os dias 5 e 6 de agosto, mas acabou sendo reagendado para o mês seguinte.

Com a proximidade das datas, vai ser difícil para as editoras menores comparecerem a ambos. A situação é ainda mais complicada para o RPGistas de outros estados, por conta do custo num espaço de tempo tão pequeno.

Vamos torcer para que essa maratona compense!

Hacker independente

A Fabrica Editora iniciou a pré-venda de *The Indie Hack (TIH)*, um jogo de RPG de fantasia construído com base nas ideias do *Black Hack*, um queridinho da OSR (movimento sobre o qual falamos na *DB 130*).

O propósito do *Indie Hack* é incluir um viés narrativista no jogo old school tradicional. Há heróis, magia, armadilhas e monstros, porém os jogadores têm maior controle narrativo. Em vez de tendência/alinhamento, os personagens têm deuses e musas. Nem as classes são tradicionais. Não espere encontrar guerreiro, clérigo, mago e ladrão!

A pré-venda está rolando na **loja da Fabrica**. Comprando durante a pré-venda, você leva também o livro em formato digital.

É um avião? Não tô entendendo!

Está rolando na gringa o financiamento coletivo de *Is It a Plane?*, um RPG bastante incomum.

Como seria de se esperar pelo título, que faz referência à frase clássica relacionada ao Superman, é um jogo sobre quadrinhos de super-heróis. Até aí, nenhuma novidade — existem vários outros com esse tema. Aqui no Brasil mesmo temos *Mutantes & Malfeitores* (cuja 3ª edição recém foi publicada pela Jambô), *Icons* e *Poderes Para o Bem*. O que esse jogo tem de especial, então?

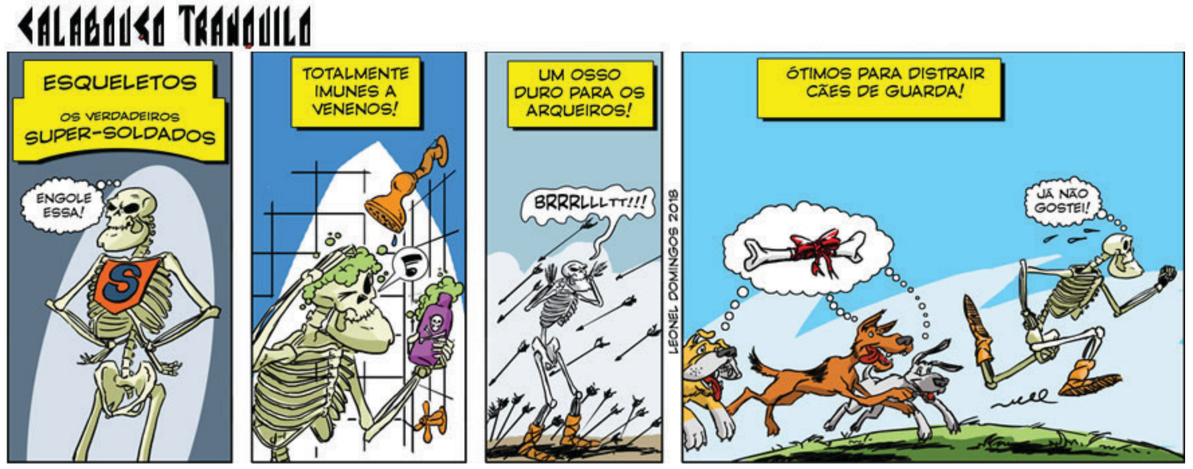
A mecânica de resolução de *Is It a Plane* é, no mínimo, peculiar. O jogo não usa dados, cartas, nem qualquer outro tipo de randomizador. Em vez disso, usa uma folha em branco e lápis.

Os jogadores precisam desenhar suas ações, com um tempo que varia entre 30 segundos e 3 minutos. Depois que disso, o editor (como é chamado o mestre do jogo) organiza os desenhos e decide o que aconteceu.

Se quiser desvendar essa loucura, *Is It a Plane?* está em financiamento coletivo no **Kickstarter**, em inglês.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações paladínicas, estimados apoiadores da nova Dragão Brasil! Como muitos de vocês já sabem, nossos Pergaminhos dos Leitores por minha pessoa sagrada, o Paladino, soldado dos deuses do RPG. Ahn, e também uns outros caras que aparecem sem avisar, só para encher meus pacovás...

— Outros caras e também minas, vê se não esquece!

— Hunf! Esta é a Paladina. Além dela, tem também o Anti, Magi, Chibi, Draco, Neko, Galante, Tio Palada...

— Não demora, você vai ter que mudar seu nome para Paladino Prime.

Santuário

Olá, nobres paladinos e paladinas. Venho por este humilde pergaminho pedir ajuda para buscar esclarecimentos de mistérios que me assombram. Peço por gentileza que me ajudem nesta busca:

1) *A magia palavra de recordação (Tormenta RPG edição Guilda do Macaco, pag. 200) diz: "Esta magia teletransporta você e até cinco criaturas voluntárias que você esteja tocando para seu santuário — um local familiar escolhido por você.* ***A escolha do santuário deve ser feita quando você prepara a magia, não quando você a lança****. A palavra de recordação pode transportá-lo a qualquer distância, mas apenas dentro do mesmo plano."*

Dá a entender no texto destacado que, quando o conjurador divino (clérigo, paladino, druida...) prepara suas magias no início do dia, deixa o local do santuário também "preparado" junto. Mas e no caso do bardo e o abençoado, que lançam estas magias de forma espontânea? Como fica seu funcionamento?

2) *É possível prestar ajuda na perícia Iniciativa quando se inicia um combate? Ao prestar ajuda o(s) ajudante(s) perdem a sua iniciativa no combate?*

3) *No livro* ***Bestiário de Arton****, fomos apresentados a Abahddon e Lamashtu, comandantes dos lacharel e rhayrachay, os demônios e diabos de Arton. Quanto aos anjos e neladriel, eles também possuem comandantes? Se sim, quem são?*

4) *Percebo que existe uma grande variação de honrados paladinos trabalhando para responder, que se revezam a cada edição. Mas quantos existem ao total?*

Ivan Old,
Mago Mendigo

1) *Palavra de recordação* exige que o santuário seja escolhido durante a preparação. Portanto, classes que não preparam magias não podem conjurá-la.

2) Prestar ajuda em um teste de Iniciativa é possível. O personagem prestando ajuda não perde sua própria Iniciativa, mas gasta uma ação padrão para ajudar.

3) Estes seres normalmente respondem aos próprios deuses, mas é possível que comandantes celestiais sejam revelados no futuro.

4) Já desisti de contar. Daqui a pouco vão existir mais paladinos que Smurfs!

— Mas quem é aquele ali chegando? Algum novo paladino?

— NÃO! ONDE? ONDE?

— Brincadeirinha...

Conjurações e Terra Seca

Leio todos os contos da DB desde a primeira edição. Todos sempre excelentes, mas desta vez vocês se superaram — e muuuito. Que obra prima da Paola Lima! Simples, honesto, cativante, dinâmico. Cheio de brasilidade, flora, fauna, gastronomia, gírias, religião... tem tudo! Quanto cuidado com a nossa cultura e quanto respeito ao leitor. Eu podia sentir o calor do Sertão, o cheiro da terra depois da chuva, ouvir o berro do bode. Sem falar da aventura em si. Humor, suspense, romance, digressões. Verticalidade da cova do cigano ao gigantismo do troll. Sinestesias. Simplesmente perfeito!

Por favor, façam um romance disso. Melhor, uma trilogia. Será nosso Guimarães Rosa do RPG.

Diego Adão

Salve, Paladino! Escrevo para parabenizar o trabalho que vem sendo feito na Dragão Brasil. Particularmente tenho gostado muito dos contos publicados. O trabalho da Paola Siviero na última edição foi criativo e inspirador. Não só me divertiu em sua leitura, como me inspirou a algumas horas de Youtube ouvindo Luiz Gonzaga, em contrapartida o meu regionalismo levou-me a ouvir também alguns clássicos do Teixeirinha como as músicas: "Velho Casarão", "Tordilho Negro" e "Adaga de S". Nada melhor do que ver tanta coisa boa reunida junto, cultura popular brasileira, música, fantasia e RPG de forma tão primorosa. Prazeres como esse só com dedicação e trabalho; e o mérito é de toda a equipe da DB. Parabéns!

Leonardo Koppe

Numerosos — e merecidos — elogios ao conto de Paola Lima na DB 130! Pois estejam certos que tamanha repercussão não será esquecida. Sigam apoiando a revista, e aguardem trabalhos semelhantes em futuras edições.

— Oxe seu menino, achei aquele conto porreta demais!

— AHH! QUEM DISSE ISSO?

— Calma, Paladino! Só estava exercitando meu sotaque nordestino, o que tem?

— Ufa! Por um instante, pensei que era algum paladino cangaceiro...

— Não dê ideias, hein?

Forma Selvagem

Saudações forenses, Paladino e Neko-Paladina! Venho com mais uma missiva sobre uma questão de regra tanto polêmica: a forma selvagem do druida.

O livro diz que, ao assumir a forma selvagem, os equipamentos são absorvidos e suas estatísticas não mudam. O personagem ganha uma habilidade de forma selvagem e vira um bichinho. Porém, o que isso REALMENTE significa? Que posso pegar uma espada colossal (8d6!) virar um bicho e falar que minha mordida causa esse dano todo?

Discutindo com algumas pessoas do Fórum da Jambô, chegamos a conclusão que a ideia corrente atual pode provocar muitas apelações. O que parece mais plausível sobre o texto da habilidade é: se o equipamento é absorvido, ele não pode ser utilizado na forma selvagem. "Ah, mas as estatísticas não mudam!" vão clamar os apelões. Sim, mas bônus de escudo, armadura e armas não são estatísticas, não é mesmo? São coisas externas ao personagem. O que é estatística são as habilidades, os bônus base de ataque, resistências, perícias, talentos... coisas inerentes que não mudam com o personagem, certo?

Esta é realmente uma dúvida que acredito ser pertinente aos senhores também.

Aldred C. Maedoc III,
Membro do Fórum

Estimado Aldred, desta vez os apelões estão certos. Itens absorvidos continuam funcionando. É como se a forma selvagem tivesse couro mais grosso de uma armadura, garras mais perigosas devido a uma arma mágica... do contrário, além de recalcular toda a ficha, o jogador estaria

trocando todo o seu equipamento por umas poucas habilidades.

— Olha lá, Paladino. O Druida-Paladino tá chegando.

— AHH! QUEM? ONDE? QUANDO?

— Caramba, você cai nessa todas as vezes, hein?

Magi-Ranger

Boa tarde, Paladinos. Surgiu uma discussão no nosso grupo sobre a habilidade do magi-ranger de ignorar resistências e imunidades.

Por exemplo, a carapaça de um thuwarokk oferece +8 em resistência a magia. Então o thuwarokk teria +8 em resistências contra as magias do magi-ranger, ou ele iria ignorar essa habilidade da carapaça, por ser uma habilidade do inimigo predileto dele?

E quanto a habilidades de armaduras? Uma armadura que dê imunidade ou resistência a danos ou energia, mas é utilizada por um inimigo predileto, teria essas resistências ignoradas. Ou, por ser a habilidade de um objeto mágico, o inimigo continuaria com essas resistências?

Cláudio Moraes

Saudações, estimado Cláudio. O magi-ranger é uma classe de prestígio apresentada no ***Manual do Arcano***. Chegando ao 10º nível, ele realmente recebe a habilidade de ignorar quaisquer resistências ou imunidades de seus inimigos prediletos. Sim, isso se aplica à carapaça do lefeu thuwarokk; ao atacá-lo, um magi-ranger que escolheu monstros como inimigo predileto ignora sua redução de dano e resistência a magia.

No entanto, um magi-ranger não ignora imunidades e resistências oferecidas por itens mágicos e outras fontes externas — porque essas não são habilidades da criatura, não existem em outros de seu tipo.

— Paladino, você sabe que EXISTE uma Magi-Paladina, né?

— AGH! PARE DE IGNORAR MINHAS RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES!

Lich Duro de Ferir

Salve! Salve! A quem quer que esteja respondendo aos Pergaminhos pois, não importa quem seja, ainda é fonte de saber imensurável.

Meu personagem necromante (variante de mago do Manual do Arcano) comprou Duro de Ferir e Casca Grossa para manter-se vivo por algum tempo. Porém, ele tem planos para tornar-se lich. Quando alcançar esse objetivo, o que acontece com os talentos descritos?

Asmodeus Manfren, Necromante

Necromântico apoiador, melhor cogitar outro plano de carreira. O lich é um morto-vivo e, como tal, não tem um valor de Constituição. Os talentos Duro de Ferir e Casca Grossa exigem, ambos, Con 13. Infelizmente, quando um personagem não atende mais os requisitos de um talento, ele deixa de funcionar.

— Necro-Paladino, você por aqui? Como vai a não-vida?

— AHHHHH! *POF*

— Acorda, Palada! Era brincadeira!

LENDAS LENDÁRIAS

Duro de Treinar

Jogávamos uma adaptação de Yuyu Hakusho *para o sistema Storyteller. Certa tarde, nosso pequeno Sheewee — um youkai ainda menino — resolveu se perder em uma floresta no Makai, me obrigando a improvisar a narrativa.*

— Então, o que vejo na floresta? — Perguntou o pequeno.

— Você vê árvores, arbustos, folhas secas caídas no chão e ouve barulhos de animais — descrevi para ele.

— Então vou treinar minha força.

Ao entrar em modo treino, sua descrição foi peculiar.

— Vou treinar batendo nas árvores até derruba-las.

E lançando os dados, o nosso querido mascote, passou o resto da sessão socando troncos e mais troncos, sem ter o sucesso que esperava.

Por isso, o pequenino ficou conhecido como Sheewee, o Lenhador.

Patrick Preusser

Novo Lich

Campanha de Tormenta*. O mestre pedia para que encontrássemos itens de diversos heróis antigos, inventados por ele, para salvar Arton. Os aventureiros, cada um com suas próprias ambições, começaram a se irritar com o pouco dinheiro que Lady Shivara pagava por cada item. Então, tentamos negociar com a Rainha.*

O necromante (eu), com intenções de preparar a Poção do Sono Eterno e tornar-se lich, diz:

— Lady Shivara, sinto muito, mas a partir de agora só trabalharei por coisas de meu interesse. Pela próxima missão, como pagamento, quero uma porção de extrato de lótus negro.

— Só consegue com um 20 — decreta o mestre. — Rola o dado.

Desanimado, faço a rolagem. Cai 20. Recebo 4.500 TO para comprar extrato de lótus negro, para tristeza dos pagadores de impostos do Reinado.

Douglas Bueno, Necromante

A Técnica dos Pés Suaves

O grupo escolta um rei até a cidade de um reino vizinho para uma visita diplomática. Ao tentarem atravessar uma das pontes que levam até a cidade, são barrados por uma gangue de meliantes.

Após alguns minutos de ameaças, o monge, que era novo no grupo, diz:

— Isso é um ultraje! Impedir a passagem de pessoas de bem é contra minha conduta!

Então o jogador anuncia:

— Vou correr até o paladino, pular nas costas dele para pegar impulso e, ao cair, vou chutar a cara desses meliantes.

— Ok — digo eu, o mestre. — Então faz um teste de acrobacia.

Ele rola o dado. Sai 1.

Resultado: o monge escorrega na armadura lustrosa do paladino, cai por cima dele e ambos se estabacam no chão. Todos na mesa choram de tanto rir e o jogo fica parado por 10 minutos até recuperarmos o folego.

Mestre Jessé Ulisses

Abordagem Perfeita

Aventura de Tormenta. O grupo precisava entrar em contato com uma NPC de difícil acesso em uma taverna. O encontro tinha que começar casual, para não espantá-la e não atrair atenção dos outros sua volta.

Kallyan, o jovem feiticeiro do grupo — e também muito interessado em astrologia e signos de Arton —, decide que tem a abordagem inicial perfeita e então se aproxima:

— Ei, gata, você é de Medusa? Porque fiquei petrificado diante de sua beleza...

Aldenor de Castro Madeira Neto

RESENHAS

IMPÉRIO DA IMAGINAÇÃO

A vida de Gary Gygax, o rei dos nerds

"Como pude deixar tudo isso acontecer?" **perguntava-se um homem corpulento e grisalho, de óculos grossos e bigode impecável, saindo de um prédio comercial em Lake Geneva, Wisconsin. O ano era 1985. O homem era Ernest Gary Gygax. E acabava de perder a liderança da TSR,** ***Tactical Studies Rules,*** **empresa que ele próprio havia iniciado.**

Assim começa *Dungeons & Dragons: o Império da Imaginação: A história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo*. Sim, este é o título completo — ridiculamente longo, em alusão a vários RPGs antigos. Logo de início, o autor **Michael Witwer** admite surpresa por não existir, até então, uma biografia de um dos autores mais influentes do mundo. Também reconhece que a obra contém certa dose de ficção e licença poética; depoimentos conflitantes e falta de registros acurados tornam complicado recriar a exata trajetória de Gygax. Ainda assim, é leitura obrigatória para qualquer fã de D&D, ou qualquer outro RPG. Aqui está a origem de tudo.

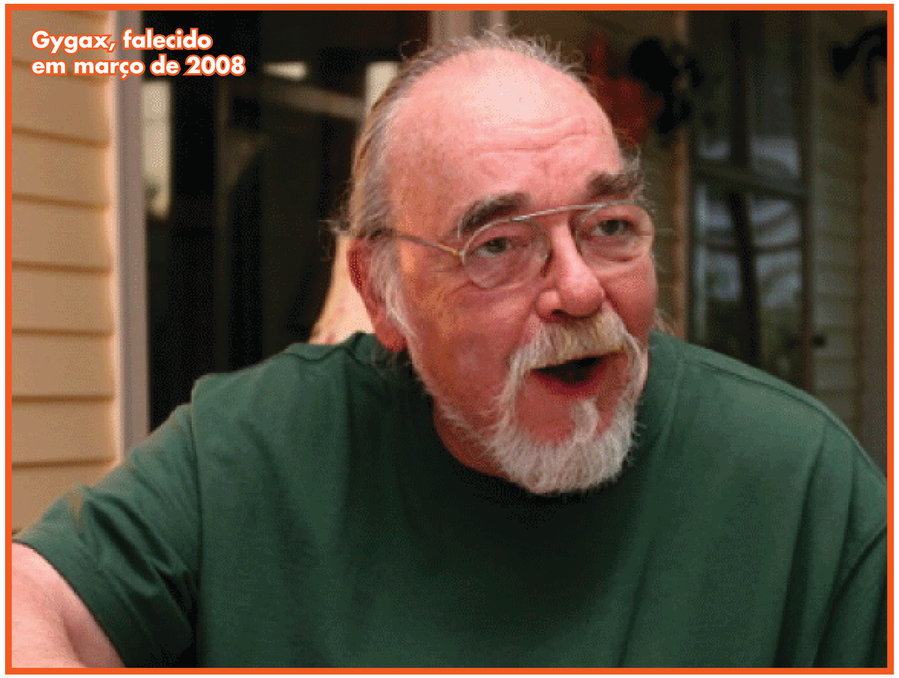
Nascido em 1938, recebeu o primeiro nome do pai, o imigrante suíço Ernest Gygax. O nome do meio, Gary, não era de família; recebeu-o da mãe, Almina "Posey" Burdick Gygax, grande fã do ator Gary Cooper. Gygax deriva de uma palavra grega para "gigante"; a tradição familiar dizia que eram descendentes do campeão filisteu bíblico Golias. Gary fantasiava sobre gigantes vagando em mundos de espada e magia. Crescer em uma casa "assombrada" onde ocorriam fenômenos inexplicáveis, e explorar com amigos as ruínas de um antigo sanatório, ajudou a alimentar sua imaginação. Também amava jogar xadrez com o avô.

Não era aluno exemplar. Tinha dificuldade para focar-se em assuntos que não eram de seu interesse — na época, literatura pulp de fantasia e ficção científica. Nunca gostou de *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. "Muito chato, sem ação." Preferia a fantasia "mais perigosa" de Conan da Ciméria, Fafhrd e Gray Mouser, e a saga de Elric.

Conformado em não conseguir boas notas, desistiu da escola e juntou-se aos Fuzileiros Navais. Mais tarde, a improvável conquista: casaria com **Mary Jo**, mulher mais linda e cobiçada da vizinhança. Mas o marido teria uma segunda paixão chamada *Gettysburg*, jogo de guerra da Avalon Hill. Não raras vezes a esposa suspeitou que Gary fosse infiel; como acreditar que as noitadas fora de casa eram apenas para joguinhos?!

Cada vez mais atuante no cenário dos jogos, Gary organizaria em 1968 a Convenção de Jogos de Guerra de Lake Geneva, que ficaria famosa como a Gen Con. Não foi o primeiro evento de jogos do mundo, mas foi o primeiro bem-sucedido, reunindo 96 jogadores — muitos pernoitando na própria casa dos Gygax. Durante os anos seguintes, a Gen Con não apenas tornou-se o maior evento de jogos analógicos do mundo, mas também estabeleceu o padrão para todas outras convenções nerds, como a Comic Con. Também durante uma Gen Con, Gary conheceria o ainda jovem e futuro parceiro **Dave Arneson**.

Em 1971, desempregado, Gary procurou a editora Guidon Games para publicar um jogo inovador em que vinha trabalhando, *Chainmail*; aqui, em vez de exércitos ou unidades militares, cada jogador controlava um herói, um *personagem*. Ainda, em vez de recriar batalhas históricas, desta vez o tema era espada e magia. Era o primeiro RPG do mundo e, por seu sucesso de vendas, Gary soube que havia inventado algo especial.


Gygax, falecido em março de 2008

No ano seguinte, convidaria Dave Arneson para um novo projeto, derivado de *Chainmail*, agora chamado *Blackmoor*. As noites de jogos eram incríveis, empolgantes, nunca haviam jogado nada parecido! O mesmo não poderia ser dito sobre as difíceis relações de trabalho; Gary e Dave comunicavam-se por carta (telefonemas de longa distância eram caros demais na época) e os escritos de Arneson eram confusos, incompreensíveis, "coisa de um gênio, louco, ou gênio-louco". Jogando muito com os próprios filhos, Gary acabaria usando o nome escolhido pela filha Cindy, de 6 anos: "Ah, papai, eu prefiro *Dungeons & Dragons!*"

Não encontrou uma empresa interessada no jogo de texto volumoso, robusto. Temendo que a ideia fosse roubada — afinal, havia jogado a versão teste com *muita* gente! —, Gary encontrou sócios e fundou a TSR para publicar D&D. Por esse motivo, infelizmente, nunca teve o controle acionário da empresa. Quando D&D tornou-se febre mundial, rendendo milhões de dólares por ano, Gary Gygax foi vítima de uma manobra corporativa e acabou expulso do quadro de diretores.

A biografia segue narrando a turbulenta trajetória de *Dungeons & Dragons* e seu criador. Os processos judiciais de Dave Arneson, exigindo direitos autorais sobre D&D — ainda que, nas edições seguintes do jogo, nada mais restasse de seu trabalho original. As acusações de ligação com crimes e cultos satânicos, que na verdade acabariam tornando o jogo *mais* popular. As sucessivas crises de vendas sofridas por D&D, até sua aquisição pela Wizards of the Coast e, mais tarde, pela Hasbro. Até a célebre aparição de Gygax em *Futurama*, ao lado de **Al Gore**, **Stephen Hawking, Nichelle Nichols** (a tenente Uhura de *Star Trek*) e o computador enxadrista **Deep Blue.**

Em vez de capítulos, o livro é dividido em níveis, como um personagem de D&D. Cada capítulo/nível começa com uma breve narração de jogo; aqui acompanhamos o herói Sir Egary em sua busca pela Chave da Revelação, cada episódio fazendo um paralelo com a própria história de Gygax.

O Império da Imaginação conclui que poucos autores foram tão influentes na cultura popular quanto Gary Gygax. D&D inspirou incontáveis outras obras e jogos, mas não parou aí; nos tempos em que ser nerd era apenas um motivo para ser surrado, D&D permitia a essas pessoas socializar, fazer amigos.

Eu, você, a revista que você está lendo. Todo devemos muito ao primeiro e legítimo rei dos nerds.

PALADINO

RESENHAS

GUERRA INFINITA

De um lado, o maior vilão do universo. Do outro, o universo.

Para muitos, um filme de herói é tão bom quanto o seu vilão. Talvez porque muita gente ache que os vilões de quadrinhos não são muito realistas, e ao verem uma boa adaptação de um deles para a tela grande, entendem melhor o que o herói está enfrentando, e percebem como a coisa é difícil.

Para outros, um bom filme de herói carece de uma boa visão do diretor em como adaptar a história e seus elementos (heróis, trama, personagens secundários, etc.). Afinal, muita coisa que fica legal numa revista não necessariamente fica boa em um filme.

Pois bem, a Marvel conseguiu fazer tudo isso em *Vingadores: Guerra Infinita*. Este é o 19º filme dp estúdio, e comemora os dez anos do Universo Cinematográfico Marvel, iniciado em *Homem de Ferro (Iron Man, 2008)*.

Antes de qualquer coisa, o que precisa ser dito é: vá ver o filme. Ponto. Não existe desculpa plausível para não ver *Guerra Infinita*. A única seria, talvez, dizer que não viu NENHUM filme da Marvel nos últimos dez anos, o que seria no mínimo estranho para qualquer nerd de respeito.

Nesse tempo todo, a divisão cinematrográfica da Marvel conseguiu adaptar alguns dos seus maiores heróis, como Homem de Ferro, Thor e Capitão América, e também alguns dos mais improváveis, como Guardiões da Galáxia e Homem Formiga. Mas o ponto principal do estúdio foi cravar um estilo, o despertar de uma sensação no espectador muito similar àquela que cativa o leitor dos quadrinhos. Os filmes evidentemente tinham diferenças se comparados às suas versões de papel, mas sempre houve uma preocupaçao em manter o mesmo espírito.

E, mantendo essa sensação dos quadrinhos, *Vingadores: Guerra Infinita* é o marco de uma fase. É quando várias pontas soltas e provocações e detalhes e pistas se juntam e se fecham numa história grandiosa. Maior que uma invasão alienígena poderia ser.

Finalmente, somos apresentados a Thanos, o megavilão cuja ameaça pairava há anos. E é justamente ele um dos pontos altos do filme.

Um vilão grandioso, que originalmente precisou de várias e várias páginas de quadrinhos para brilhar, chega no UCM de forma espetacular. Extremamente bem escrito e muito bem interpretado por **Josh Brolin**, o Titã Louco é um personagem complexo, denso e repleto de facetas, características e particularidades — mas ainda é totalmente maligno.

Suas explicações e motivações sólidas e bem embasadas podem até convencer muita gente no decorrer do filme, mas na essência, ele ainda é mau, com características terríveis, ainda que complexas e (aparentemente) contraditórias. E por isso é tão vivo e humano (apesar de ser um gigante roxo com o queixo franzido).

A trama é relativamente simples: Thanos está em busca das Joias do Infinito, itens poderosíssimos, mais antigos que o próprio Universo, e que dão ao seu dono o poder para remodelar a existência. Em seu caminho estão os Vingadores e (quase) todos os heróis que já apareceram nos filmes da Marvel. Algumas das Joias do Infinito estão no espaço, outras na Terra, o que traz o vilão até os nossos heróis.

Como eu disse, praticamente todos os personagens dos filmes anteriores aparecem em *Vingadores: Guerra Infinita*, que já começa com ação e segue num ritmo frenético e desesperado. Poucos são os momentos calmos, e quando surgem, na verdade são apenas o prenúncio de algo pior. E, mesmo vindo de histórias diferentes e de estilos diferentes, a interação desse exército de heróis é empolgante e coerente, fazendo jus a cada um deles.

Por exemplo, as conversas de Tony Stark, o Homem de Ferro, com Stephen Strange, o Doutor Estranho, são fantásticas, considerando que os dois personagens tem tudo para dar errado como parceiros.

Atualizações de status, novas informações e habilidades (como o novo uniforme/armadura do Homem-Aranha) são mostradas de forma rápida e satisfatória, para dar mais foco à ação, à trama e ao desespero em deter Thanos e seus comparsas. A proposta de *Vingadores: Guerra Infinita* é mostrar tudo que foi instigado em dez anos de UCM, por isso não há tempo a perder recontando histórias de origem. E ainda assim tudo é amarrado com muita maestria.

Os diretores, os irmãos Russo (**Joe** e **Anthoy Russo**) conseguiram a proeza de passar para o cinema uma megassaga cósmica de outra mídia. Pegando os pontos positivos de um evento deste tipo — a grandiosidade da trama, a sensação de perigo e urgência mesmo nos mais poderosos personagens, vilões aparentemente invencíveis, a esperança depositada em planos desesperados e a união dos heróis que adoramos — fizeram algo novo.

Mas o filme também é pesado e sombrio. Desde as primeiras cenas ele te avisa que, apesar das brincadeiras e piadas, a coisa é séria — MUITO séria. Os heróis não serão os mesmos depois dessa guerra. Os vilões não serão os mesmos. O Universo não será o mesmo. É um filme com coragem de tomar certas decisões que não são lá muito comuns em filmes de heróis.

Sim, sabemos que em 2019 teremos mais um filme dos Vingadores (ainda sem título), mas saímos do cinema chocados com *Vingadores: Guerra Infinita* — como os diretores certamente queriam — e nos perguntando *"como eles puderam fazer isso com a gente?"*.

ROGERIO SALADINO

NORIA

Ilhas voadoras e especulação de mercado

Jogos de tabuleiro têm se tornado a onda nerd mais presente nos últimos tempos. Não que seja exatamente uma grande novidade, mas este resgate que parecia uma moda passageira aparentemente firmou-se.

O jogo de estreia de **Sophia Wagner**, ***Noria***, causou um alvoroço na Feira Internacional de Jogos de Tabuleiro de 2017, em Essen. Isso por causa da inovação já batizada de "Roda de Wagner", um engenhoso sistema de escolha de ações por meio da construção de uma engrenagem que forma a base do jogo. A versão brasileira foi lançada neste mês de maio pela **Ludofy**.

Em *Noria*, os jogadores assumem o papel de casas de comércio que participam de grandes projetos com o objetivo de desenvolver uma ilha voadora. Para isso, precisam extrair recursos, gerar conhecimento, criar fábricas e produzir itens — como as velas e os compassos usados na navegação celeste.

Existem quatro trilhas de projetos nas quais os jogadores podem subir de posição enviando seus emissários. A posição dos emissários nestas trilhas será a única fonte de Pontos de Vitória no final do jogo. O peso de cada trilha pode ser mudado durante a partida por meio de influência política e cada trilha está ligada diretamente aos recursos ou aos itens produzidos. Todas as ações realizadas no jogo passam pela engenhoca que cada jogador recebe: três discos concêntricos com espaços para pequenas fichas redondas que representam as sete ações possíveis do jogo, interconectados por um suporte de plástico.

Estas ações permitem ao jogador coletar recursos básicos como micélio, energia e obsidiana, empreender viagens para outras ilhas voadoras e construir fábricas, produzir os itens referidos acima, comprar novas ações ou repetir alguma ação já presente na engrenagem.

O jogador terá que planejar o turno em que está jogando, mas também deve estar atento aos turnos seguintes pois, antes de passar a vez, cada disco gira uma vez em sentido horário mostrando as ações possíveis para o próximo turno. A partida acaba depois de um determinado número de rodadas que vão sendo contabilizadas retirando marcadores de progresso do tabuleiro.

No universo dos euro games, que clama cada vez mais por originalidade, manusear a roda de ações é uma experiência revigorante.

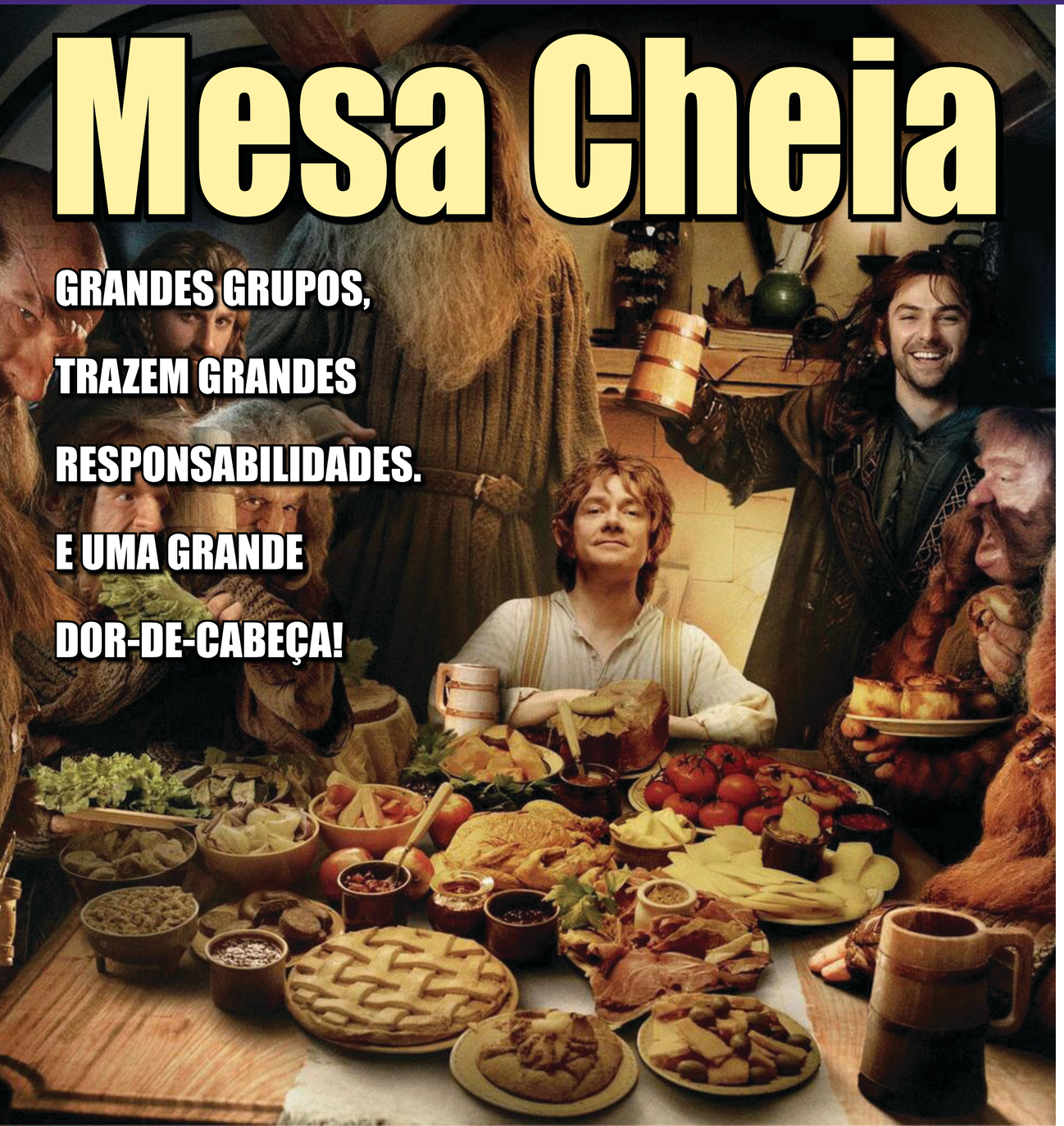
O jogo mostra todo seu potencial, no entanto, com três ou quatro jogadores já que as interações em jogos de especulação com dois jogadores, geralmente, tendem a tornar-se previsíveis. A experiência fica ainda mais rica em razão do trabalho gráfico de **Michael Menzel** e de **Klemens Franz**, figuras conhecidas na cena dos board games e que conseguiram transportar o clima steampunk proposto por Sophia. Por meio do estímulo da visão e do tato a autora e os artistas conseguiram emular o sentimento de criar engenhocas a vapor enquanto se voa em nuvens voadoras.

A *Dragão Brasil* entrevistou a criadora Sophia Wagner neste edição!

PEDRO MARTINS

DICAS DE MESTRE

Mesa Cheia



GRANDES GRUPOS, TRAZEM GRANDES RESPONSABILIDADES. E UMA GRANDE DOR-DE-CABEÇA!

"Como narrar para mesas grandes, com mais de seis jogadores? Qual a melhor forma de administrar uma campanha com muita gente jogando? Problema de foco, problema de faltas..."

— Estevão Costa, assinante Conselheiro-Mór da Dragão Brasil

Em instruções sobre como jogar RPG, quase sempre você encontrará algo assim: "para 4 a 6 jogadores ou mais". Sim, a maioria dos jogos acomoda esse número de participantes. Além do mestre, você precisa de pelo menos dois ou três jogadores (é possível jogar com apenas um mestre e um jogador; possível, mas esquisito). Quatro a cinco jogadores é o ideal. Seis é um grupo grande, mas ainda viável.

O problema é aquele "ou mais".

Além desse limite de seis jogadores, as coisas começam a ficar complicadas. Surgem novos problemas. Exige-se mais do mestre. Sim, ter uma dúzia de jogadores à volta da mesa é possível, mas extremamente desafiador.

Com grandes grupos, vêm grandes problemas. Três grandes problemas, na verdade:

• **Tempo de jogo.** Mais jogadores significam mais rodadas, mais rolagens, mais decisões. Para cada jogador extra, o tempo total de jogo deve aumentar em uma hora. Então, com um grupo de dez pessoas, aquela sessão típica de três horas pode facilmente atravessar a noite toda.

• **Ajustes na aventura.** Aventuras prontas são preparadas para grupos padrão de 4-6 jogadores. Grupos maiores são também mais fortes, com mais recursos, mais pontos de vida e bolas de fogo. Para manter a aventura desafiadora, o mestre precisa torná-la mais difícil.

• **Atenção aos jogadores.** O papel do mestre é garantir que TODOS estejam se divertindo — mas é difícil destacar-se na multidão. Em uma mesa cheia, os jogadores mais desenvoltos (ou barulhentos) facilmente roubam a cena, enquanto os tímidos e inseguros ficam em silêncio, sem jogar.

Os dois primeiros problemas já foram abordados em *Dicas de Mestre*, respectivamente na *DB 122* (*"Jogo Rápido"*) e *DB 125* (*"Ajustando a Aventura"*). Muitas soluções vistas ali também devem ajudar grupos grandes. Mesmo assim, vamos discutir outras ideias para agilizar sua mesa cheia.

Agora é a SUA vez!

Vamos focar no terceiro problema. Dar atenção a TODOS os jogadores. Felizmente, aqui existe uma solução bem simples.

Assim que o jogo começar, peça rolagens de iniciativa e anote os resultados. Em vez de fazer novas rolagens a cada combate, você usará essa mesma ordem durante TODA a sessão. Deixe os jogadores avisados; eles podem querer usar Pontos de Ação ou habilidades parecidas para melhorar suas rolagens.

Essa providência vai economizar tempo de jogo, um artigo precioso em mesas cheias. Você ainda pode fazer novas rolagens em momentos especiais, se quiser. Mesmo assim, mantenha sempre consigo uma ordem de iniciativa pronta.

Muitos jogadores também significam muito barulho, muita gente querendo atenção. Em combate, a ordem de iniciativa diz quando cada um pode falar ou agir. Mas e quanto a outras situações? Digamos, durante o baile no castelo, a negociação no bazar, ou a audiência com o Mestre Máximo da Magia? Em cenas de interpretação, é normal que uns poucos jogadores se destaquem. Aqueles mais socialmente desenvoltos, de mente e língua mais rápidas, assumem a liderança e roubam os holofotes.

Nada errado quanto a isso — debates verbais fazem parte do jogo, resultam em grandes momentos da campanha. Mas e aquele jogador tímido ali na ponta da mesa, sem nenhum argumento genial para apresentar, nenhuma palavra inteligente para dizer? Talvez ele seja bom em causar muito dano com sua cimitarra, mas nem tanto em replicar, pleitear, inspirar. Ainda assim, ele também quer e merece se divertir. Você, mestre, deve cuidar disso. Deve mantê-lo envolvido.

Não é difícil detectar e envolver jogadores inativos, basta uma pausa para perguntar o que estão fazendo. Isso, claro, em um grupo padrão. Como fazê-lo em uma mesa cheia, diante de tantos jogadores querendo brilhar? Como debater com uns poucos oradores espertos, e ainda dar atenção aos acanhados?

Aqui é onde você voltará a usar aquela ordem de iniciativa. Isso mesmo, *fora de combate*. Verifique quais jogadores agem primeiro e pergunte o que fazem. Quando um jogador termina seu discurso inspirador (e tente evitar que ele demore demais), siga para o próximo. Se o bárbaro rude e encardido apenas diz "estou pensando em comer presunto" durante a cena de intriga palaciana, tudo bem. Pelo menos ele teve sua vez.

Ao usar este método, seja duro. Haverá, com 110% de certeza, jogadores querendo falar na vez dos outros — afinal, eles pensam, apenas *falar* é diferente de fazer um ataque ou lançar uma magia. Comentários rápidos são inofensivos, não precisam ser proibidos. Mas *nenhuma* palavra dita fora de sua iniciativa terá *qualquer* efeito em jogo. A rainha-imperatriz não dá atenção ao argumento, o mercador ignora a oferta, o vilão não cai no blefe. Cada um deve esperar sua vez.

A Síndrome do Mago Indeciso

— Sua vez, mago! O que vai fazer?

— Certo, eu disparo bola de fogo.

— Essa magia não alcança os orcs e, além disso, o guerreiro está lutando entre eles. Vai atingi-lo também.

— Ah, é? Hum, então deixa ver... não, essa magia não... essa também não... Só mais um instante... aqui, vou usar esta, mas ainda preciso ler como ela funciona...

O clássico conjurador confuso. Praga infernal em qualquer mesa — mas pior ainda em mesas cheias, quando o tempo é escasso e todos os jogadores merecem atenção.

Erro muitíssimo comum. Aquela magia ou manobra genial, que o jogador preparou com tanto cuidado, esbarra em algum obstáculo imprevisto e não pode ser executada. O jogador, despreparado, fica sem saber o que fazer. Hesita. Demora. Folheia livros em desespero. É chato, mas acidentes acontecem.

Ou pior; *não foi* um acidente, apenas negligência. O jogador nem sequer tinha planejado uma ação até chegar sua vez. *Só então* ele começa a examinar a imensa lista de magias para decidir qual vai usar, forçando todo mundo a esperar por sua decisão.

Triste. Quando há oito ou nove outros jogadores na mesa, você tem *todo o tempo do mundo* para decidir sua ação. Você *também* tem tempo para decidir duas ou três outras ações de reserva, caso a primeira seja impossível. Assim, folhear livros e consultar listas de magias *na sua iniciativa* é indesculpável. Em uma batalha real, quando decisões de vida ou morte precisam ser tomadas em frações de segundo, ninguém tem esse luxo.

Ainda que jogar RPG seja sobre divertir-se com amigos, ainda que certa descontração seja aceita, aqui o mestre deve ser severo. Se o jogador não sabe o que fazer, ele perde a vez. Se não consegue comunicar sua ação imediatamente, sem consultar regras, então ele não pode agir. Sim, pode parecer duro demais. Pode ser frustrante, decepcionante, nem um pouco divertido. Mesmo assim, experimente; basta *apenas uma vez* para que o jogador não volte a errar.

Muitos mestres norte-americanos adotam a implacável "Regra dos Cinco Segundos". Quando chegar a vez de cada jogador, pergunte: o que você faz? Conte o tempo com os dedos, para deixar claro que existe um limite de tempo. Se ele não tiver a resposta em até cinco segundos, perde a vez. Seu personagem fica atrapalhado no caos da batalha e não sabe como agir.

Lembre-se, a Regra dos Cinco Segundos é uma medida extrema para manter fluindo uma mesa cheia. Usá-la pode deixar jogadores chateados. Pode render a você uma reputação de mestre chato. Ainda assim, contra a Síndrome, pode ser a melhor solução.

Seu Momento Especial

Imagine-se como um jogador em mesa cheia, de dez jogadores. Se cada um usar 2-3 minutos para resolver sua rodada (uma estimativa *bem* otimista), você terá que esperar em média 20 minutos por sua vez. Ou seja, em uma hora inteira de jogo, só vai agir três ou quatro vezes.

Paciência. É uma mesa cheia, o jeito é esperar. Usar bem o tempo para planejar sua ação, estudar suas magias, evitar a Síndrome do Mago Indeciso. Você está preparado para sua iniciativa, sabe exatamente o que fazer. Quando o mestre pergunta, você tem a resposta pronta. Você anuncia sua manobra/magia/perícia. Você rola os dados.

O mestre vê o resultado e responde secamente: "Ok, você causou nove pontos de dano" ou "ok, você errou". E pula para o próximo jogador.

Não seja esse mestre.

Sim, é preciso manter o jogo fluindo. Não, não se pode perder tempo demais com um só jogador. Mas uma mesa cheia significa que cada participante terá poucas oportunidades para agir, poucos momentos para brilhar. CADA rodada de CADA jogador é valiosa. Como mestre, você precisa enaltecer esse momento — seja sucesso ou falha, todo jogador merece saber que sua ação teve significado. Ele precisa sentir que é alguém importante para a história, importante para o grupo. Ele é alguém valioso na Sociedade.

Isso mesmo, a Sociedade do Anel, AQUELE GRUPO ENORME DE NOVE PERSONAGENS! Sim, há personagens com mais destaque, mais tempo de tela — sobretudo Frodo, Gandalf e Aragorn. Mesmo assim, você será perfeitamente capaz de nomear todos os membros, lembrar de suas façanhas. Cada um teve seus momentos marcantes, cada um teve seus atos relevantes, sejam bons ou ruins. Se fossem jogadores na mesa, todos teriam ficado satisfeitos com seus papéis na história.

Quando chegar a vez de cada jogador, seja breve — mas não demais. Caso ele mesmo não o faça, descreva sua ação. Fale sobre a força tremenda de seu machado, a reação apavorada dos goblins diante de sua magia, a esperteza de seu blefe. Valorize aquele momento raro e precioso. Mesmo que a rolagem seja ruim, mesmo que a ação tenha fracassado, descreva essa falha. Aproveite-a para dizer algo engraçado, ou então enfatizar a tensão da cena.

O jogo precisa fluir. Mas você ainda pode usar vinte ou trinta segundos para exaltar os atos do personagem. Ele é um herói. Ele não pode ser apagado.

Sucesso instantâneo

Um problema parecido com o anterior. Em mesa cheia, o jogador deve esperar muito por sua vez. Ele prepara seu ataque/magia/perícia. Quando o momento chega, ele rola o dado... e falha. O ataque erra, a perícia falha, a magia causa dano mínimo. Some a essa frustração esperar o tempo de um episódio inteiro de Voltron para voltar a agir...

Claro, errar faz parte do jogo. Se todos fossem bem-sucedidos o tempo todo, não haveria risco, não haveria perigo. No jogo, e também na vida, lidar com falhas faz parte de nosso crescimento, nosso amadurecimento. Errar é necessário. Acertar é ótimo — mas, quando acontece *todas* as vezes, tira o significado da aventura. Torna seu personagem um chato insuportável. Não duvide. Você deve lembrar de *algum* filme, livro ou HQ com *algum* herói que *nunca* falhava. Responda rápido: você gostava dele, ou o odiava?

(Pausa para um comentário: no jogo *Numenera*, ao rolar uma falha, o jogador tem a escolha de *recusar* essa falha — ou então aceitá-la e ganhar XP. Achei essa ideia genial; na vida real, ganhamos mais experiência com falhas e derrotas, não com vitórias!)

Falhar é necessário, mas ninguém *quer* falhar — especialmente em mesa cheia, quando sua chance de consertar o erro é demorada. Como mestre, você não pode corrigir isso eliminando a chance de falha, ou mesmo reduzindo-a. Isso seria desequilibrar o jogo.

Mas *existe* algo que você pode fazer e, ao mesmo, tornar o jogo mais rápido. Basta eliminar algumas rolagens, conceder sucessos automáticos para ações muito simples. Essa ideia já apareceu em *"Jogo Rápido"*, mas vale a pena retomar.

Digamos que o guerreiro avança contra um goblin. É um oponente fraco, fácil. O guerreiro só erraria rolando 3 ou menos. Ele rola 2. Pitombas!

Arrastam-se as rodadas dos outros jogadores. Lá está o mesmo goblin. O guerreiro confia que desta vez rolará melhor. Consegue um 17. Ótimo! Agora vamos rolar 1d10 para o dano e... 1. O goblin fica bastante ferido, mas continua vivo. MIL pitombas!

Assim, um duelo que deveria ser rápido e fácil para o guerreiro acaba consumindo quase uma hora em tempo real, por puro azar nos dados. Em RPG, pode acontecer. Mas, em uma história de aventura, você imagina Conan ser vencido em uma queda de braço contra um pirata genérico mequetrefe? Imagina o Doutor Estranho se atrapalhando com uma magia? Ou Legolas errando uma flecha contra um alvo a três metros?

Em seu capítulo sobre perícias, *Tormenta RPG* diz: "quando seu bônus total em um teste é igual ou maior que a CD do teste, menos 1, você é automaticamente bem-sucedido mesmo sem fazer o teste." Ou seja, para ouvir um guarda se aproximando (CD 10), se você soma +10 ou mais em seu teste de Percepção, então nem precisa rolar.

Basta aplicar essa mesma regra a combates. Nem é preciso fazer contas, use improviso e bom senso; o bônus total de ataque do guerreiro *certamente* excede a classe de armadura do goblin. Deixe que seja um acerto automático. O dano médio do guerreiro *certamente* acabaria com os poucos PVs do goblin. Deixe que seja uma morte automática.

Não se trata de eliminar *todas* as rolagens, apenas aquelas *muito* fáceis. Apenas aquelas em que falhar faz pouco sentido, só servem para atrasar o jogo.

Jogadores ausentes

Quanto maior o grupo, maiores as chances de alguém faltar. Reunir dez ou mais pessoas para compromissos periódicos não é fácil, especialmente jogos e outros eventos informais.

Lidar com jogadores ausentes é assunto que merecia seu próprio *Dicas de Mestre*, no futuro. Mas, por ser problema muito mais comum em mesas cheias, vamos tratar um pouco disso.

Deixar o personagem do jogador ausente para ser controlado pelos outros jogadores parece a solução óbvia, não? Nem sempre. Talvez ele seja esquecido em meio à bagunça. Talvez seja mal utilizado. Talvez morra ou receba algum prejuízo permanente — difícil esquecer quando faltei a uma sessão para descobrir, depois, que meu samurai perdeu todo o equipamento (incluindo sua espada ancestral) e estava nu. Não, não pergunte.

Deixar o personagem sob controle do mestre, como um NPC, também parece óbvio — mas oferece os mesmíssimos problemas. Em mesa cheia, o mestre já está sobrecarregado demais para lidar com *mais um* personagem. Ele acabará subaproveitado ou esquecido.

Lembre-se, é uma mesa cheia. Seu maior problema é o *excesso* de jogadores e personagens. Se um jogador está ausente, aproveite. Use essa chance para suavizar o fardo, em vez de torná-lo ainda mais pesado.

Em materiais mais recentes de *Tormenta RPG* — como a coluna *Caverna do Saber,* publicada na DB 126, o livro básico *Império de Jade,* e até mesmo a campanha online **Guilda do Macaco** — estamos usando novas regras para parceiros e seguidores. Em vez de serem personagens completos (com seus já mencionados problemas de manuseio), os aliados oferecem bônus especiais, conforme o tipo de personagem.

Por exemplo, ter um aliado curandeiro permite ao grupo inteiro recuperar 2 pontos de vida por rodada. Isso é bem mais fácil e rápido que reservar uma rodada para o clérigo NPC decidir o que fazer, escolher um personagem para curar, e rolar os dados de cura. Um aliado lutador oferece +1 em ataques para todos. Um arqueiro adiciona +1d4 ao dano de todos os atacantes de longa distância, e assim por diante. Se você ainda não tem acesso a essas regras, improvise e use bom senso. Se o personagem ausente era um bardo, dê +1 em todas as rolagens de ataque e perícia. Se era um druida ou outro conjurador de criaturas, considere todos os oponentes flanqueados. Um paladino, cavaleiro ou outro combatente em armadura pesada? Todos ganham classe de armadura +1, redução de dano 2 ou outra habilidade defensiva — você pegou a ideia. Faça ajustes para níveis médios ou altos (estas sugestões são apenas para níveis baixos) e pronto.

Além de simplificar tudo e poupar tempo, esta solução também evita que o jogador ausente acabe com seu samurai pelado... digo, acabe recebendo de volta seu personagem roubado, envenenado, mutilado, drenado ou até morto.

• • • • • • • • • •

Mesmo após estas dicas, não pense que sua missão será simples. Lidar com grandes grupos está entre os maiores desafios para um mestre. E, como todo desafio difícil, é também o mais compensador quando vencido.

Não esqueça de nos contar se você conseguiu!

PALADINO

O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

Quando *Homem de Ferro* foi lançado em 2008, pouca gente — além da própria Marvel — poderia imaginar que um universo compartilhado de super-heróis, como nas histórias em quadrinhos, poderia funcionar no cinema. Dez anos depois, os fãs de cultura pop e o mundo viram *Vingadores: Guerra Infinita*, dizimar recordes e mais recordes, trazendo para a telona dezenas de personagens que apareceram num total de dezoito filmes até agora. O grande vilão do filme é Thanos, que você vai encontrar nesta mesma edição como Chefe de Fase.

Nós, é claro, não tínhamos como ignorar esse filmão. Então resolvemos trazer uma quantidade quase obscena de personagens que aparecem no filme, com estatísticas de jogo para 3D&T Alpha (incluindo os suplementos *Mega City, Mega City: Manual do Aventureiro* e *Manual do Defensor*) e *Mutantes & Malfeitores 3ª Edição*. Cada um deles é apresentado como os vimos antes do início de *Vingadores: Guerra Infinita*. Lembre-se que o Pantera Negra, mostrado na edição 129, também faz parte desse filme, assim como sua irmã Shuri.

Alguns heróis parecem que trabalharão melhor em certos conjuntos — ou por afinidades, ou por estarem na mesma área e região, ou talvez por terem níveis de poder semelhantes. As fichas a seguir não buscam necessariamente trazer equilíbrio de jogo, mas todas estão pensadas de modo a funcionarem em conjunto. Portanto, como visto nos filmes, só mesmo o Thor para aguentar pancadas do Hulk, embora a Viúva Negra possa sobreviver a um ataque do monstrão com o uso judicioso de esquivas, fugas e outras táticas defensivas.

Como são múltiplas fichas, dá até para mestrar aventuras separadas para grupos diferentes, talvez com quatro ou cinco membros em cada. Imagine um mesão com vinte PJs em busca de chutar a bunda de Thanos. Se você conseguir esse feito, conta pra gente!

Homem de Ferro (Tony Stark)

Gênio, bilionário, playboy e filantropo, Anthony "Tony" Stark foi o primeiro super-herói a se apresentar ao mundo como tal. Munido de conhecimento técnico e da fortuna deixada por seus pais, desenvolveu uma armadura energizada por um reator experimental. Como Homem de Ferro, foi instrumental na fundação dos Vingadores; também foi um dos criadores dos robôs Ultron e Visão.

Defensor dos Acordos de Sokovia, Stark acredita que indivíduos com habilidades especiais devem ser responsabilizados por seus atos e trabalhar sob a égide das Nações Unidas. Alguns anos mais tarde, tornou-se mentor de novos heróis, como Peter Parker, o Homem-Aranha. Embora egocêntrico, verborrágico e obsessivo, também acredita em usar seus talentos para proteger o mundo.

3D&T Alpha — 25N

F0, H4, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs.

Kit: aventureiro nato (sorte dos heróis), encouraçado (armadura completa, mira computadorizada), oráculo (conhecimento tecnológico)

Vantagens: Boa Fama, Comunicação (rádio), Genialidade, Grunts!, Equipamento II (armadura; Usos Ampliados), Inventor, Memória Expandida, Riqueza.

Perícias: Ciência, Máquinas.

Armadura do Homem de Ferro

Características: F6 (esmagamento), R4, A5, PdF4 (luz), Aceleração, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Rádio, Visão Aguçada), Tiro Carregável, Voo.

Custo: 25 pontos de equipamento.

Usos: 36 turnos.

M&M 3ª Edição — NP 14

For 10, Vig 1, Agi 0, Des 1, Lut 5, Int 10, Pro 4, Pre 4

Poderes:

Armadura do Homem de Ferro (Removível, –28pp) • *110pp*

Blindagem (Proteção Impenetrável 9) • *18pp*

Comunicador (Rádio Comunicação 4, Área, Seletiva) • *24pp*

Jatos Plantares (Voo 9, Aquático; 2.000 km/h) • *19pp*

Repulsores (Dano à Distância 15) • *30pp*

EA: Servomotores (Força Aumentada 10, Luta Aumentada 5) • *1pp (30pp)*

EA: Mísseis (Dano à Distância 10 de Área de Explosão) • *1pp (30pp)*

EA: Lasers (Dano à Distância 10 Multiataque) • *1pp (30pp)*

Sensores (Sentidos 24; Audição [Analítico, Estendido 1], Infravisão [Rastrear], Rádio [Aguçado, Analítico, Estendido 3, Penetra Camuflagem], Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Ultra-Audição, Ultravisão, Visão Microscópica 1, Visão no Escuro, Visão [Analítico, Radial]) • *24pp*

Sistema de Suporte Vital (Imunidade 10, Fortitude Aumentada 9) • *19pp*

Sistemas Adicionais (Equipamento 1 [GPS, Lanterna, Smartphone, Gravador de Vídeo]) • *1pp*

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque à Distância 9, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Benefício 5: bilionário, Ferramentas Aprimoradas, Idiomas 2, Iniciativa Aprimorada, Inventor, Maestria em Perícia (Tecnologia), Maestria em Perícia (Veículos), Memória Eidética, Zombar.

Perícias: Enganação 10 (+15), Especialidade: Administração 5 (+15), Especialidade: Engenharia 14 (+24), Especialidade: Ciência 10 (+20), Percepção 6 (+10), Persuasão 6 (+10), Tecnologia 14 (+24), Veículos 9 (+10).

Ataque: Iniciativa +4, Repulsores +10 (Dano à Distância 15), Mísseis +10 (Dano à Distância 10 de Área de Explosão), Lasers +10 (Dano à Distância 10 Multiataque), Desarmado +5 (Curto, Dano 10)

Defesa: Aparar 7, Esquiva 7, Fortitude 10, Resistência 10, Vontade 6.

Habilidades 40 + Poderes 110 + Vantagens 26 + Perícias 37 + Defesa 9 = 224pp.

Hulk (Bruce Banner)

Tentando reproduzir os efeitos do soro do supersoldado, Bruce Banner acabou contaminado por radiação gama. Quando ele fica furioso, torna-se o monstro esmeralda conhecido como Hulk. Apesar de ser um dos membros fundadores dos Vingadores, o Hulk já causou muita destruição em todo o mundo — o que o fez buscar o exílio voluntário.

Transportado para o planeta Sakaar, o gigante manteve a personalidade de Banner "trancada" por anos, até que a chegada de Thor ao planeta acabou fazendo-o partir para salvar Asgard. Como Banner, é um homem tímido e nerd; teve um curto relacionamento com a Viúva Negra.

3D&T Alpha — 25N

F6, H3, R5, A5, PdF1, 25 PVs, 25 PMs.

Kit: titânico (esmagar, força extraordinária, onda de choque, proteção titânica)

Vantagens: Ataque Especial (F; Dano Gigante), Adaptador, Regeneração, Salto.

Desvantagens: Fúria, Inculto, Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso, Procurado.

M&M 3ª Edição — NP 14

For 16, Vig 13, Agi 4, Des 0, Lut 8, Int –3, Pro 4, Pre –3

Poderes: Crescimento 4 (3,6m de altura; Permanente, Inato; 9pp), Imunidade 11 (calor, frio, radiação, pressão, veneno, doença, Dano de radiação; 11pp), Poder de Carga 5 (50 kt; 5pp), Proteção 2 (Impenetrável 15; 17pp), Regeneração 5 (Persistente; 10pp), Salto 10 (2 km; 10pp), Velocidade 4 (64km/h, Concentração; 2pp).

Palma Trovejante (Pasmar Audição 12, Área de Cone, Alcance Perto, Distração) • *24pp*

EA: Quebrar o Chão (Aflição 12 de Área de Linha, Alcance Perto, Resistido por Esquiva, Impedido/Caído, Grau Limitado, Recuperação Instantânea, Limitado ao Chão; Ligado a Dano 12 de Área de Explosão, Alcance Perto, Limitado a Objetos) • *1pp (17pp)*

Fúria (Incontrolável, –20pp) • *20pp*

Força Aumentada 4 (8pp), Vigor Aumentado 2 (4pp), Proteção 3 (Impenetrável 5; 8pp), Regeneração 10 (Persistente; 20pp)

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Arma Improvisada, Assustar, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (Desarmado) 2, Destemido, Duro de Matar, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Força), Esforço Supremo (Resistência), Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Quebrar Aprimorado, Tontear (Intimidação).

Perícias: Combate à Distância: Improvisado 8 (+8), Combate Corpo-a-corpo: Armas Brancas 1 (+9), Furtividade –4, Intimidação 25 (+24), Percepção 8 (+12)

Ataque: Iniciativa +8, Desarmado +8 (Curto, Dano 16, 18-20), Furioso +8 (Curto, Dano 20, 18-20)

Defesa: Esquiva 8, Resistência 15 (20 em fúria), Aparar 8, Fortitude 13 (15 em fúria), Vontade 4.

Habilidades 62 + Poderes 109 + Vantagens 21 + Perícias 21 + Defesa 4 = 217pp.

Máquina de Combate (James Rhodes)

Coronel da Força Aérea dos Estados Unidos, "Rhodey" é um dos melhores amigos de Tony Stark. Por sua relação próxima, recebeu acesso aos sistemas do Homem de Ferro, tomando posse de uma das primeiras armaduras e entregando-a ao governo. O traje recebeu diversos upgrades e armamentos de nível militar, tornando-se uma verdadeira Máquina de Combate.

Rhodes atuou por um tempo como o Patriota de Ferro, mas voltou a armadura ao esquema original, quando se juntou aos Novos Vingadores após o desastre de Sokovia. Durante a Batalha do Aeroporto de Leipzig, na Guerra Civil, foi seriamente ferido por um raio disparado pelo Visão, e talvez tenha se aposentado da vida de herói. Embora sério e compenetrado, não resiste a fazer brincadeiras e piadas com Tony.

3D&T Alpha 15N

F0, H2, R1, A0, PdF1 (perfuração), 5 PVs, 5 PMs.

Kit: ás (ás, travar no alvo), encouraçado (armadura completa, mira computadorizada)

Vantagens: Equipamento V (armadura do Máquina de Combate), Patrono (Novos Vingadores).

Desvantagens: Código dos Heróis, Deficiência Física (Manco), Munição Limitada.

Perícias: Esporte, Máquinas.

Armadura do Máquina de Combate 25N

Características: F5, R4, A3, PdF5, Aceleração, Adaptador, Comunicação (rádio), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Rádio, Visão Aguçada), Tiro Múltiplo, Voo.

Custo: 25 pontos de equipamento.

Usos: 30 turnos.

M&M 3ª Edição NP 12

For 10, Vig 1, Agi 2, Des 4, Lut 4, Int 2, Pro 4, Pre 0

Poderes:

Armadura do Máquina de Combate (Removível, –28pp) • *112pp*

Blindagem (Proteção Impenetrável 9) • *18pp*

Comunicador (Rádio Comunicação 4, Área, Seletiva) • *24pp*

Jatos Plantares (Voo 9; 2.000 km/h) • *18pp*

Repulsores (Dano à Distância 10) • *20pp*

EA: Servomotores (Força Aumentada 8, Luta Aumentada 2) • *1pp (20pp)*

Sensores (Sentidos 20; Infravisão [Rastrear], Rádio [Aguçado, Analítico, Estendido 3, Penetra Camuflagem], Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão Microscópica 1, Visão no Escuro, Visão [Analítico, Radial]) • *20pp*

Sistemas de Armas (Dano à Distância Multiataque 6) • *18pp*

EA: Lança-Foguetes (Dano à Distância 6 de Área de Explosão) • *1pp (18pp)*

Sistema de Suporte Vital (Imunidade 10, Fortitude Aumentada 9) • *19pp*

Sistemas Adicionais (Equipamento 1 [GPS, Lanterna, Smartphone, Gravador de Vídeo]) • *1pp*

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque à Distância 6, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Bem Relacionado, Benefício: autorização de segurança, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Maestria em Perícia (Veículos), Trabalho em Equipe.

Perícias: Especialidade: Estratégia 10 (+12), Percepção 6 (+10), Persuasão 6 (+6), Tecnologia 6 (+8), Veículos 16 (+20)

Ataque: Iniciativa +6, Repulsores +10 (Dano à Distância 10), Sistemas de Armas +10 (Dano à Distância 6 Multiataque), Lança-Foguetes +10 (Dano à Distância 6 de Área de Explosão), Desarmado +4 (Curto, Dano 10)

Defesa: Aparar 7, Esquiva 6, Fortitude 10, Resistência 10, Vontade 4.

Habilidades 34 + Poderes 112 + Vantagens 14 + Perícias 22 + Defesa 7 = 191pp.

Viúva Negra (Natasha Romanoff)

Uma das maiores espiãs e assassinas do mundo, começou sua carreira dentro da KGB, mas eventualmente desertou e se filiou à S.H.I.E.L.D.

Membro fundadora dos Vingadores, também ajudou a desmascarar a HYDRA, revelando os segredos da S.H.I.E.L.D. para o mundo. De volta aos Vingadores, participou das lutas contra o Barão Von Strucker e Ultron. Quando os Acordos de Sokovia foram estabelecidos, ela apoiou Tony Stark, mas depois mudou de lado, ajudando Steve Rogers a escapar e se tornando uma fugitiva.

Teve um breve relacionamento com Bruce Banner. Natasha sabe se dedicar à missão, mas também tem um lado bem-humorado. Ela parece ser um camaleão social, sempre agindo da maneira mais eficiente onde quer que esteja.

3D&T Alpha 25N

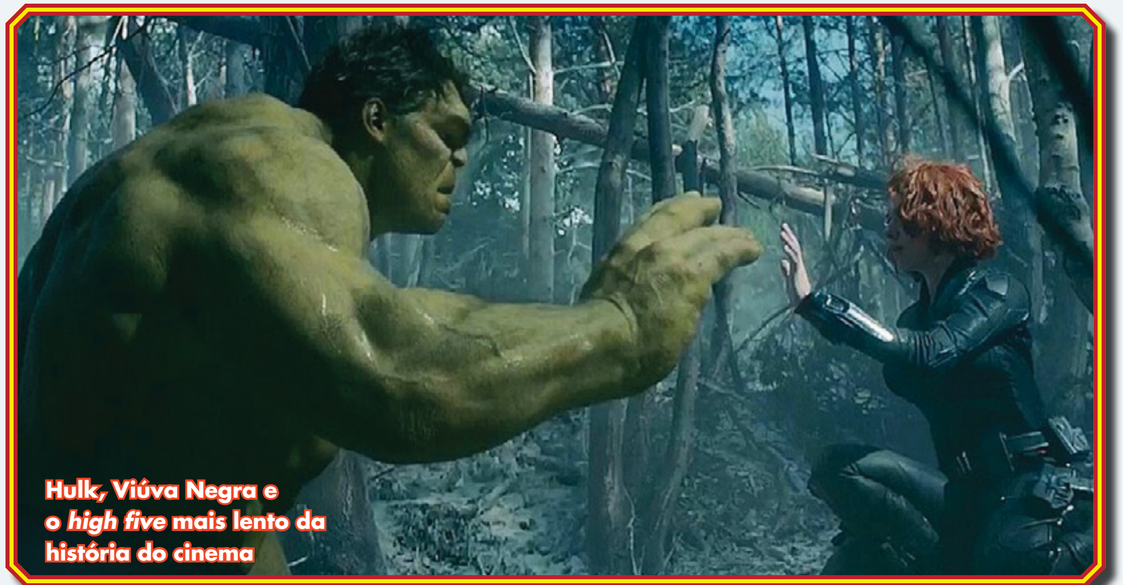
F0, H5, R3, A1, PdF1, 15 PVs, 25 PMs.

Kit: *femme fatale* (ataque furtivo, encantar), traceur (ataque acrobático, especialista em esporte, movimento ampliado).

Vantagens: Adaptador, Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Ataque Múltiplo, Contatos, Duro de Matar, Impostor, Paralisia, Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Código da Gratidão, Procurado.

Perícias: Crime, Esporte.



Hulk, Viúva Negra e o *high five* mais lento da história do cinema

Loki: deus da mentira, da intriga e de nossos corações

M&M 3ª Edição — NP 12

For 1, Vig 4, Agi 6, Des 6, Lut 8, Int 5, Pro 4, Pre 4

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Agarrar Rápido, Arma Improvisada, Armação, Ataque Corpo-a-corpo 4, Ataque à Distância 4, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Atraente 2, Avaliação, Bem-Informada, Benefício: ambidestria, Benefício: autorização de segurança, Contatos, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento 9, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Evasão 2, Fascinar (Enganação), Faz-Tudo, Idiomas 4, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão, Maestria em Perícia (Enganação), Memória Eidética, Prender Arma, Redirecionar, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Tontear (Enganação).

Perícias: Acrobacia 13 (+19), Atletismo 9 (+10), Enganação 20 (+24), Furtividade 8 (+14), Intimidação 5 (+9), Intuição 5 (+9), Investigação 14 (+19), Percepção 5 (+9), Persuasão 15 (+19), Prestidigitação 9 (+15), Tecnologia 10 (+15), Veículos 9 (+15).

Equipamento: comunicador, 2 pistolas leves, smartphone, uniforme.

Braceletes • *10pp*

Taser (Aflição 9, elétrico, tontear, atordoar, incapacitar) • *9pp*

EA: Discos Taser (Aflição 6 à Distância, elétrico, tontear, atordoar, incapacitar, Alcance Diminuído 3) • *1pp (9pp)*

Cinto de Utilidades • *20pp*

Amarras, binóculos, boleadeira, flashbang, lanterna, mini-rastreador, pastilhas de fumaça, spray de pimenta, tocha de corte

Ataque: Iniciativa +10, Desarmado +12 (Curto, Dano 1), Pistola Leve +10 (à Distância, Dano 3), Taser +12 (Aflição 10), Discos Taser +10 (Aflição 6)

Defesa: Esquiva 8, Resistência 6, Aparar 8, Fortitude 4, Vontade 4.

Habilidades 76 + Vantagens 57 + Perícias 61 = 194pp.

Thor, o Deus do Trovão

Nativo de Asgard, o filho de Odin se aventurou e enfrentou ameaças por séculos pelos Nove Mundos que existem sob a proteção de seu povo. Traído diversas vezes por seu meio-irmão Loki, Thor acabou se envolvendo com a Terra (que ele conhece como Midgard) quando foi exilado por seu pai, perdendo o direito de empunhar seu martelo Mjolnir.

Apaixonado por uma terráquea, Thor acabou se tornando um super-herói, buscando proteger a Terra com a ajuda de aliados como os Vingadores e ocasionalmente até mesmo Loki. Com a chegada do Ragnarok, perdeu um olho e seu martelo mágico — e após a destruição de Asgard, se viu no difícil papel de proteger seu povo. De um inconsequente aventureiro beberrão, Thor ficou muito mais cínico, muito menos crédulo.

3D&T Alpha — 30N

F6 (esmagamento), H4, R5, A2, PdF3 (elétrico), 25 PVs, 25 PMs.

Kit: asgardiano (durabilidade extraordinária, força extraordinária, imunidade ao mundano, onda de choque)

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (PdF; Amplo, Cansativo, Dano Gigante, Óbvio), Domínio de Elemento (Ar), Duro de Matar, Voo.

Desvantagens: Cabeça de Vento, Código dos Heróis, Deficiência Física (Visão Ruim).

M&M 3ª Edição — NP 15

For 15, Vig 15, Agi 4, Des 4, Lut 9, Int 0, Pro 2, Pre 4

Poderes: Imunidade 2 (doença, envelhecimento; 2pp), Poder de Carga 5 (25 kt; 5pp), Salto 4 (32m; 4pp), Regeneração 1 (1pp), Velocidade 3 (32km/h; 3pp), Voo 8 (1.000 km/h; Concentração; 8pp)

Deus do Trovão • *66pp*

Relâmpagos (Dano à Distância 15, Distância Aumentada (Percepção), Indireto 2, Multiataque) • *62pp*

EAD: Controlar o Clima (Ambiente 14 Seletivo) • *2pp (44pp)*

EAD: Controlar Ventos (Controle de Elemento 12, 100t, Dano) • *2pp (38pp)*

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque à Distância 4, Ataque Corpo-a-corpo 3, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atraente, Benefício: status, Derrubar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Tolerância Maior, Trabalho em Equipe.

Perícias: Intimidação 10 (+14), Intuição 7 (+9), Percepção 7 (+9), Persuasão 1 (+5), Veículos 1 (+5)

Ataque: Iniciativa +8, Desarmado +12 (Curto, Dano 15), Relâmpagos +8 (à Distância de Percepção Indireto 2, Dano 15 Multiataque)

Defesa: Esquiva 5, Resistência 15, Aparar 10, Fortitude 15, Vontade 5.

Habilidades 106 + Poderes 89 + Vantagens 26 + Perícias 13 + Defesa 5 = 239pp.

Loki, o Deus da Trapaça

Apesar de acreditar por muitos anos ser filho de Odin, Loki sempre soube que era diferente. Eventualmente descobriu a verdade: era filho de Laufey, Rei dos Gigantes do Gelo.

Consumido por pensamentos de vingança, criou sucessivos estratagemas para se colocar como senhor de um mundo — Midgard, Asgard... o importante era obter poder. Apesar disso, por diversas vezes também lutou para impedir os planos de conquista de outros vilões. Mestre das ilusões e enganações, ninguém nunca se sabe se ele está realmente do seu lado.

É extremamente carismático, capaz de se tornar querido e indispensável em praticamente qualquer situação que se encontre.

3D&T Alpha — 30N

F2, H4, R5, A2, PdF0, 25 PVs, 35 PMs.

Kit: asgardiano (durabilidade extraordinária, força extraordinária, imunidade ao mundano), titereiro (foco em manipulação), vilão teatral (porque tão sério?, truque irritante)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Comunicação, Contatos, Duro de Matar, Ilusão, Invisibilidade, Pontos de Magia Extras, Teleporte.

Desvantagens: Código da Derrota, Insano (Mentiroso), Lento, Má Fama.

Perícias: Crime, Manipulação.

M&M 3ª Edição — NP 15

For 12, Vig 12, Agi 4, Des 6, Lut 3, Int 6, Pro 6, Pre 4

Poderes: Imunidade 3 (doença, envelhecimento, frio; 3pp), Regeneração 1 (1pp), Velocidade 3 (32km/h; 3pp)

Deus da Trapaça • *40pp*

Percepção Elevada (Sentidos 10 [Percepção Mental Aguçada à Distância Contra-ataca Ilusão Radial) • *10pp*

Ilusões de Grandeza (Ilusão 10, visão e audição, Independente) • *30pp*

EA: Caminhos Ocultos (Movimento 4 [Movimento Dimensional 3, Sem Rastros Mentais]) • *1pp (8pp)*

EAD: Disfarce Ilusório (Morfar 3, humanoides) • *2pp (15pp)*

EAD: Invisibilidade (Camuflagem Visual Total) • *2pp (8pp)*

EA: Mensagens Secretas (Comunicação Mental 5, Sutil 2) • *1pp (22pp)*

Vantagens: Ataque à Distância 4, Ataque Corpo-a-corpo 2, Ataque Poderoso, Atraente 2, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício: status, Contatos, Defesa Aprimorada, Duro de Matar, Esconder-se à Plena Vista, Esforço Supremo (Enganação), Fascinar (Enganação, Intimidação, Persuasão), Faz-Tudo, Iniciativa Aprimorada, Redirecionar, Ritualista, Saque Rápido, Tolerância Maior, Tomar a Iniciativa, Tontear (Enganação).

Perícias: Acrobacia 5 (+9), Enganação 21 (+25), Especialidade: História 3 (+9), Especialidade: Magia 8 (+14), Furtividade 10 (+14), Intimidação 10 (+14), Intuição 8 (+14), Investigação 3 (+9), Percepção 8 (+14), Persuasão 16 (+20), Prestidigitação 18 (+24)

Ataque: Iniciativa +8, Desarmado +12 (Curto, Dano 15), Faca +5 (Curto, Dano 16, 19-20)

Defesa: Esquiva 4, Resistência 15, Aparar 6, Fortitude 15, Vontade 6.

Habilidades 106 + Poderes 47 + Vantagens 28 + Perícias 55 + Defesa 3 = 239pp.

Novo Kit: Asgardiano

Exigências: F2, R2, A1; Duro de Matar; Código de Honra (qualquer).

Função: atacante ou tanque.

Os nativos de Asgard são uma raça fisicamente idêntica aos seres humanos, com uma forma altamente avançada de tecnologia que se assemelha a magia e feitiçaria, sobre a qual toda a sua civilização é construída. Há mais de mil anos, estiveram na Terra, interagindo de perto com os humanos da Escandinávia, influenciando sua cultura e religião. Por isso, compartilham muitas características com os antigos nórdicos.

São valentes e poderosos. A paixão por aventura é sua religião, e sua reputação como uma das mais poderosas raças do universo lhes valeu o respeito e o medo de outras raças. Atualmente estão viajando pelo cosmos em busca de um novo lar, devido à recente desolação de Surtur com a conclusão do profetizado Ragnarok.

Embora asgardianos e humanos tenham aparências similares, eles são muito diferentes. Asgardianos têm várias habilidades sobre-humanas, como força, velocidade, durabilidade e um tempo de vida extremamente longo.

Durabilidade Extraordinária: você não é apenas forte — é igualmente resistente. Gastando 5 PMs, você pode aumentar sua Armadura em um passo na escala de poder — se você for da escala Ningen, sua Armadura conta na escala Sugoi, por exemplo. Este efeito dura por apenas uma rodada.

Força Extraordinária: você é capaz de erguer carros, parar locomotivas e realizar outros feitos impressionantes de força. Gastando 10 PMs, você pode aumentar sua Força em um passo na escala de poder — se você for da escala Ningen, sua Força conta na escala Sugoi, por exemplo. Este efeito dura apenas uma ação.

Imunidade ao Mundano: poucas coisas podem afetar o metabolismo de um asgardiano, fazendo-o envelhecer muito lentamente e oferecendo alta durabilidade. Sempre que for atacado por efeito que afeta diretamente seu metabolismo, como doenças ou veneno, você recebe +2 no teste de R. Um resultado 6 ainda é uma falha.

Onda de Choque: batendo palmas, socando o chão ou de outra maneira causando uma vasta onde de choque, você pode usar os poderes Nausear e Obstruir Movimento. Se já os tiver, você gasta apenas a metade dos PMs necessários para usar seus efeitos.

Capitão América (Steve Rogers)

Veterano da Segunda Guerra Mundial, conhecido como o primeiro super-herói do mundo. Aprimorado com o soro do supersoldado, salvou os EUA de um ataque da HYDRA, o que colocou-o em hibernação até ser encontrado pela S.H.I.E.L.D. no início do século XXI.

Recrutado pela agência, lutou na Batalha de Nova Iorque e tornou-se um dos fundadores dos Vingadores. Nos anos seguintes, esteve envolvido em diversas missões e batalhas contra ameaças e vilões — até descobrir que seu amigo de infância, Bucky Barnes, também estava vivo e havia se tornado um assassino. Tentando limpar seu nome, Steve acabou causando uma cisão nos Vingadores. Atualmente é um fugitivo. Um herói de coração, ele acredita em se dedicar ao máximo em tudo o que faz, e entende que o correto não está necessariamente do lado da lei.

3D&T Alpha — 25N

F3, H4, R4, A4, PdF2, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: comando (comandar unidade), supersoldado (força sobrenatural).

Vantagens: Adaptador, Boa Fama, Escudo II, Duro de Matar, Motivador, Salto, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código dos Heróis e da Redenção, Procurado.

Perícias: Sobrevivência.

M&M 3ª Edição — NP 13

For 7, Vig 7, Agi 7, Des 7, Lut 10, Int 0, Pro 4, Pre 4

Poderes: Imunidade 2 (doença, veneno; 2pp), Regeneração 1 (1pp), Salto 2 (8m; exige Atletismo CD 10; 1pp), Velocidade 1 (8 km/h; 1pp), Velocidade 4 (125km/h, Concentração; 2pp).

Escudo (Facilmente Removível, Indestrutível –4pp) • *13pp*

Defesa Total (Proteção 3 Impenetrável 10) • *13pp*

EA: Arremesso Defensivo (Deflexão 10, Alcance Diminuído) • *1pp (9pp)*

EA: Ataque com Escudo (Dano de Força 3 Multiataque Penetrante 5) • *1pp (11pp)*

EA: Arremesso de Escudo (Dano de Força 3 à Distância Multiataque Ricochetear 3, Alcance Diminuído) • *1pp (11pp)*

EA: Defesa Comum (Aparar Aumentado 3, Esquiva Aumentada 3, Esforço Supremo [Aparar, Esquiva]) • *1pp (8pp)*

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Ataque à Distância 3, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atraente 2, Avaliação, Bem Relacionado, Crítico Aprimorado (Escudo), Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Evasão 2, Faz-Tudo, Finta Ágil, Idiomas 2, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Inspirar 2, Interpor-se, Luta no Chão, Prender Arma, Quebrar Aprimorado, Saque Rápido, Tolerância Maior, Tomar a Iniciativa, Trabalho em Equipe.

Perícias: Acrobacia 8 (+15), Atletismo 16 (+23), Especialidade: Estratégia 15 (+15), Intuição 6 (+10), Investigação 6 (+6), Percepção 11 (+15), Persuasão 6 (+10), Veículos 8 (+15).

Ataque: Iniciativa +11, Desarmado +10 (Curto, Dano 7), Ataque com Escudo +10 (Curto, Dano 10 Multiataque Penetrante 5, 19-20), Arremesso de Escudo +10 (à Distância Diminuída, Dano 10 Multiataque, 19-20)

Defesa: Esquiva 9 / 12, Resistência 7 / 10, Aparar 12 / 15, Fortitude 10, Vontade 8.

Equipamento: escudo, uniforme.

Habilidades 92 + Poderes 23 + Vantagens 40 + Perícias 38 + Defesa 12 = 206pp.

Senhor das Estrelas (Peter Quill)

Um mero garoto humano, Peter foi abduzido por alienígenas no mesmo dia em que sua mãe morreu, tendo passado a viver com os piratas espaciais conhecidos como Ravagers. Quando cresceu, tornou-se um mercenário e caçador de tesouros autointitulado "Senhor das Estrelas".

Após muitas desventuras, acabou fundando o grupo de heróis improváveis conhecido como os Guardiões da Galáxia, e descobrindo sua verdadeira herança como filho de uma entidade de poder inimaginável.

Apesar disso, desistiu desse poder, voltando a ser apenas um cara engraçado com uma leve obsessão por coisas da Terra. Está em um relacionamento com Gamora.

3D&T Alpha — 20N

F1 (esmagamento), H3, R3, A1, PdF2 (fogo), 15 PVs, 15 PMs.

Kit: aventureiro nato (destino, eu sei!).

Vantagens: Aliado Gigante (cruzador espacial Milano), Contatos, Falação Chateadora, Idiomas (idioma universal), Movimento Especial (queda lenta, viagem espacial), Paralisia, Sentidos Especiais (Infravisão, Rádio, Visão Aguçada), Voo.

Desvantagens: Código dos Heróis, Procurado.

Perícias: Crime; lábia, pilotagem, sedução.

Cruzador Espacial Milano (18S)

Características: F1 (esmagamento), H0, R4, A2, PdF3 (fogo), 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Movimento Especial (Viagem Espacial), Sentidos Especiais (Rádio, Senso de Direção), Tripulação 3 (10 pessoas), Tiro Múltiplo, Voo.

M&M 3ª Edição — NP 10

For 0, Vig 2, Agi 2, Des 3, Lut 2, Int 0, Pro 2, Pre 1

Poderes:

Implante de Tradução (Compreender Idiomas 3) • 6pp

Jetpack (Voo 6; 250 km/h; Removível –3pp) • 9pp

Máscara Protetora (Característica 1 [comunicador], Imunidade 3 [sufocamento, vácuo], Sentidos 4 [Infravisão, Sentido de Tempo, Visão no Escuro]; Removível –2pp) • 6pp

Quad Blasters (Dano 10 à Distância; Removível –4pp) • 16pp

EA: Quad Blasters Atordoantes (Aflição 10 à Distância; Fortitude, tontear, atordoar, incapacitar) • 1pp (20pp)

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Corpo-a-corpo 3, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bem Relacionado, Benefício: Ambidestria, De Pé, Duro de Matar, Equipamento 18 (Veículo: Cruzador Espacial Milano, Alarme 2, Compartimentos Escondidos 2, Sistema de Navegação, Movimento 3 [Viagem Espacial]), Fascinar (Enganação, Persuasão), Faz-Tudo, Ferramentas Aprimoradas, Iniciativa Aprimorada, Inspirar 2, Luta no Chão, Rolamento Defensivo 6, Saque Rápido, Zombar.

Perícias: Acrobacia 2 (+4), Atletismo 4 (+4), Combate à Distância: Quad Blasters 8 (+10), Enganação 14 (+15), Furtividade 2 (+4), Investigação 10 (+10), Percepção 2 (+4), Persuasão 14 (+15), Prestidigitação 12 (+15), Tecnologia 4 (+4), Veículos 16 (+19)

Ataque: Iniciativa +6, Desarmado +5 (Curto, Dano 0), Quad Blaster +10 (à Distância, Dano 10)

Defesa: Esquiva 8, Resistência 8 (2 sem rolamento defensivo), Aparar 8, Fortitude 4, Vontade 2.

Habilidades 24 + Poderes 38 + Vantagens 46 + Perícias 44 + Defesa 12 = 164pp.

Gamora

Uma caçadora de recompensas de altíssimo calibre, Gamora é filha adotiva de Thanos, que treinou-a para ser uma assassina perfeita.

Apesar de ter obedecido por muitos anos a seu pai, ela eventualmente se rebelou contra seus planos horrendos de destruição planetária, buscando roubar o Orbe que continha uma das Joias do Infinito. Durante essa missão, conheceu Peter Quill e seu bando de desajustados, tornando-se uma das Guardiãs da Galáxia. Tem uma relação conturbada com sua irmã adotiva Nebulosa, que era completamente obcecada em se vingar de Gamora.

Atualmente as duas atingiram uma espécie de trégua; ela também estabeleceu um relacionamento com Peter Quill, que ajudou-a a se abrir mais e entrar em contato com sentimentos que manteve fechados por um longo tempo.

3D&T Alpha — 20N

F3, H4, R3, A1, PdF1, 15 PVs, 15 PMs.

Kit: femme fatale (ataque furtivo), mestre de armas (arma favorita [corte, esmagamento]), supersoldado (condicionamento insano, força sobrenatural, tanque de carne).

Vantagens: Ciborgue (cérebro orgânico); Adaptador, Aparência Deslumbrante, Ataque Múltiplo, Contatos, Salto.

Desvantagens: Código dos Heróis, Procurado.

Perícias: Crime.

M&M 3ª Edição — NP 10

For 6, Vig 10, Agi 8, Des 0, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre 3

Poderes: Compreender Idiomas 3 (6pp), Imunidade 4 (veneno, sufocamento, vácuo; Limitado à Metade do Efeito; 2pp), Regeneração 1 (1pp), Salto 4 (32m; 4pp), Sentidos 2 (Visão Estendida 2; 2pp), Velocidade 1 (8 km/h; 1pp)

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Ataque à Distância 4, Ataque Corpo-a-corpo 4, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Atraente, Bem Informado, Bem Relacionado, Contatos, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Equipamento, Esquiva Fabulosa, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão, Saque Rápido.

Perícias: Acrobacia 12 (+20), Atletismo 4 (+10), Enganação 12 (+15), Furtividade 7 (+15), Intimidação 2 (+5), Intuição 8 (+10), Investigação 10 (+10), Percepção 8 (+10), Persuasão 2 (+5), Prestidigitação 5 (+5), Tecnologia 5 (+5), Veículos 5 (+5)

Ataque: Iniciativa +8, Desarmado +12 (Curto, Dano 6), Espada +12 (Curto, Dano 9, 19-20)

Defesa: Esquiva 10, Resistência 10, Aparar 10, Fortitude 10, Vontade 4.

Equipamento: espada.

Habilidades 74 + Poderes 16 + Vantagens 26 + Perícias 40 + Defesa 6 = 162pp.

Drax, o Destruidor

Vindo de uma cultura considerada simplória e subdesenvolvida na comunidade galáctica, Drax viu sua família ser morta pelo fanático kree conhecido como Ronan, o Acusador. Consumido pelo desejo de vingança, cometeu inúmeros crimes e acabou conhecendo Peter Quill e seus futuros companheiros de equipe em uma prisão da Tropa Nova.

Conseguiu cumprir sua vingança na conclusão da Batalha de Xandar, e tornou-se um membro valioso dos Guardiões da Galáxia, a despeito de sua sede de sangue, senso de humor estranho e completa literalidade ao compreender qualquer afirmação.

3D&T Alpha — 18N

F4 (esmagamento), H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: kickboxer (golpe incapacitante, sem dor), luchador (carga, duelo), membro de gangue (obediência eficaz).

Vantagens: Adaptador, Ataque Múltiplo, Duro de Matar, Salto, Técnica de Luta (ataque forte, ataque violento).

Desvantagens: Cabeça de Vento, Código da Gratidão, Procurado, Sanguinário.

M&M 3ª Edição — NP 9

For 10, Vig 12, Agi 2, Des 0, Lut 8, Int –2, Pro 2, Pre –2

Poderes: Poder de Carga 2 (100t; 2pp), Proteção Impenetrável 8 (8pp), Regeneração 1 (1pp), Salto 4 (32m; 4pp).

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Assustar, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Benefício: ambidestria, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Equipamento, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Evasão, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada 2, Luta no Chão, Quebrar Aprimorado, Saque Rápido, Tolerância Maior, Tontear (Intimidação).

Perícias: Acrobacia 13 (+15), Combate à Distância: Arremesso 9 (+9), Combate Combate Corpo-a-Corpo: Facas 1 (+9), Intimidação 17 (+15), Percepção 12 (+14).

Ataque: Iniciativa +10, Desarmado +8 (Curto, Dano 10), Faca +9 (Curto, Dano 9 Dividido, 19-20), Faca Arremessada +11 (à Distância, Dano 9).

Defesa: Esquiva 8, Resistência 12 Impenetrável 8, Aparar 8, Fortitude 15, Vontade 2.

Equipamento: 2 facas.

Habilidades 60 + Poderes 15 + Vantagens 25 + Perícias 26 + Defesa 9 = 135pp.

Rocket

O próprio Rocket não conhece sua origem, mas sabe que sofreu diversos experimentos e recebeu inúmeros implantes cibernéticos.

Amargurado e sarcástico, o guaxinim genial juntou equipamentos incríveis e seu melhor amigo, a criatura -árvore conhecida como Groot, e se lançou pelo cosmos como um caçador de recompensas. Acabou conhecendo os Guardiões da Galáxia e ajudou a encerrar a Batalha de Xandar. Seu temperamento é errático, mas ele tem buscado mudar genuinamente, graças aos conselhos de Yondu, pai adotivo de Peter Quill. Rocket é capaz de criar bombas, armas e outros dispositivos em pouquíssimo tempo, se tiver acesso a materiais.

Ele também se vê como responsável por Groot.

3D&T Alpha — 18N

F0, H4, R2, A0, PdF4 (fogo), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: cientista aventureiro (experiência de campo), mercenário superpoderoso (arma favorita [fogo, elétrico], dinheiro acima de tudo).

Vantagens: Ciborgue (cérebro orgânico), Kemono; Contatos, Duro de Matar, Genialidade, Inventor, Memória Expandida (Máquinas), Movimento Especial (Constância, Escalar), Paralisia, Tiro Múltiplo, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Rádio).

Desvantagens: Aparência Inofensiva, Modelo Especial, Procurado, Protegido Indefeso (Bebê Groot).

Perícias: Ciência.

M&M 3ª Edição — NP 9

For 0, Vig 4, Agi 8, Des 8, Lut 4, Int 10, Pro 0, Pre –2

Poderes: Compreender Idiomas 3 (6pp), Encolhimento 8 (50cm; Inato, Permanente; 17pp), Movimento 2 (Escalar Paredes 2; 4pp), Rapidez 10 (Limitado a testes de

Tecnologia; 5pp), Sentidos 4 (Olfato Aguçado [Rastrear], Ultra-audição; 4pp)

Jetpack (Voo 6; 250 km/h; Removível –3pp) • *9pp*

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Dominó 2, Bem Informado, Duro de Matar, Equipamento 4, Esforço Supremo (Tecnologia), Ferramentas Aprimoradas, Finta Ágil, Inventor, Maestria em Perícia: Tecnologia, Memória Eidética.

Perícias: Acrobacia 7 (+15), Furtividade 0 (+16), Intimidação 0 (–6), Investigação 1 (+11), Percepção 5 (+5), Prestidigitação 7 (+15), Tecnologia 8 (+18), Veículos 10 (+18).

Ataque: Iniciativa +8, Desarmado +4 (Curto, Dano 0), Fuzil Energético +8 (à Distância, Dano 8).

Defesa: Esquiva 12, Resistência 4, Aparar 8, Fortitude 4, Vontade 2.

Equipamento: fuzil energético.

Habilidades 68 + Poderes 45 + Vantagens 15 + Perícias 19 = 147pp.

Mantis

Esta gentil alienígena foi adotada por Ego, o Planeta Vivo, ainda muito jovem. Entre seus poderes, pode detectar emoções, mas também é capaz de anestesiar, criando uma sensação de paz e tranquilidade. Quando Ego trouxe os Guardiões da Galáxia para si, Mantis acabou apreciando-os, e revelou os verdadeiros planos do vilão, se juntando ao grupo. Ela formou uma amizade curiosa com Drax; por sua criação como uma serva, tem uma péssima auto-estima.

3D&T Alpha — 12N

F0, H3, R3, A1, PdF0, 15 PVs, 35 PMs.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Controle Emocional (calma), Intuição, Elementalista (espírito), Magia Elemental, Magia Irresistível III, Mentor, Pontos de Magia Extras x2.

Desvantagens: Cabeça de Vento, Lento, Pacifista (Autodefesa, Relutante), Restrição de Poder III (não conhece magias iniciais, só pode lançar magias de espírito e o alcance é reduzido para toque).

Magias Conhecidas: Cancelamento de Magia, Desmaio, Sono.

M&M 3ª Edição — NP 8

For 0, Vig 6, Agi 0, Des 0, Lut 0, Int –2, Pro 10, Pre 0

Poderes:

Empatia (Leitura Mental 16 [Cumulativo, Limitado pelas Emoções, Perto, Retroalimentação, Sem Esforço]) • *8pp*

Manipulação Empática, Sono (Aflição 16, Resistido por Vontade; tonto, atordoado, adormecido; Cumulativo, Concentração, Sonífero) • *48pp*

EA: Manipulação Empática, Acalmar (Nulificar Emoções 16, Concentração, Perto, Sem Esforço) • *1pp (32pp)*

Vantagens: Ataque Acurado, Duro de Matar, Fascinar (Persuasão).

Perícias: Intuição 8 (+18), Percepção 8 (+18), Persuasão 16 (+16), Tratamento 12 (+10), Veículos 2 (+2)

Ataque: Iniciativa +0, Manipulação Empática +0 (Aflição 16)

Defesa: Esquiva 10, Resistência 6, Aparar 0, Fortitude 6, Vontade 10.

Habilidades 28 + Poderes 57 + Vantagens 3 + Perícias 23 + Defesa 10 = 121pp.

Feiticeira Escarlate (Wanda Maximoff)

Originária de Sokovia, um país do Leste Europeu, Wanda Maximoff se juntou à HYDRA ainda muito jovem com seu irmão Pietro. Sob a supervisão do Barão Von Strucker, que explorava as capacidades do Cetro de Loki, ambos receberam superpoderes.

Ambos acreditavam que poderiam ajudar seu país, mas acabaram se envolvendo com Ultron em busca de vingança contra Tony Stark e os Vingadores — apenas para descobrir que os planos do robô envolviam destruir seu próprio país. Ao final da Batalha de Sokovia, com a morte de Pietro, Wanda se juntou aos Novos Vingadores, sendo um estopim não proposital dos Acordos de Sokovia, após acidentalmente causar destruição em Lagos, Nigéria. Ela e Visão compartilham uma amizade, que foi posta à prova quando ambos se enfrentaram em lados opostos da Guerra Civil. Atualmente, é uma fugitiva com o grupo de Steve Rogers. Wanda é intensa, propensa tanto à autocomiseração quanto a ceder à raiva. Apesar disso, suas motivações são sempre atreladas a seu desejo de lutar pelo que considera certo.

3D&T Alpha — 25N

F0, H2, R1, A5, PdF4 (esmagamento), 5 PVs, 25 PMs.

Kit: psi (comunicação & conhecimento, dominação mental, mente sobre a matéria).

Vantagens: Alteração Mental, Confundir, Controle Emocional II, Escudo, Paralisia, Pontos de Magia Extras x2, Precognição, Telecinesia, Telepatia, Voo.

Desvantagens: Má Fama, Procurado.

M&M 3ª Edição — NP 12

For 0, Vig 0, Agi 0, Des 0, Lut 0, Int 2, Pro 4, Pre 3

Poderes: Voo 4 (64 km/h, Distração; 2pp)

Interfaces Neuroelétricas • *52pp*

Telepatia (Comunicação Mental 1 [Sutil 2; 6pp], Leitura Mental 12 [Sem Esforço, Sutil; 36pp], Sentidos 9 [Percepção Mental, à Distância, Aguçado, Contra-Ataca Ilusão, Estendido, Radial; 9pp] • *51pp*

Manipulação Mental (Aflição 12 Progressiva [Resistido por Vontade, transe, compelido, desatento; Acurado 6, Alcance 3m, Traiçoeiro; 44pp] ligado a Sentidos 4 [Precognição, Afeta Outros Apenas, Alcance 3m, Incontrolável; 3pp]) • *1pp (47pp)*

Campos de Força • *49pp*

Escudo de Energia (Aparar Aumentado 12, Esquiva Aumentada 12, Proteção Impenetrável 12) • *48pp*

EA: Escudo à Distância (Deflexão 12 ligado a Proteção Impenetrável 12 [Afeta Outros Apenas, Distância Aumentada]) • *1pp (48pp)*

Manipulação de Energia • *42pp*

Telecinésia (Mover Objeto 10 à Percepção, Dano, 25t) • *40pp*

EA: Rajadas de Energia (Dano 12 à Distância [Acurado 4; 28pp] ligado a Aflição 12 à Distância [Resistido por Esquiva, impedido, caído; Acurado 4, Grau Limitado, Recuperação Instantânea; 10pp]) • *1pp (38pp)*

EA: Explosão de Energia (Dano 12 de Área de Explosão Perto; 24pp] ligado a Aflição 12 de Área de Explosão [Resistido por Esquiva, impedido, caído; Grau Limitado, Recuperação Instantânea; 6pp]; Incontrolável –15 pp) • *1pp (15pp)*

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Defesa Aprimorada, Idiomas 2, Trabalho em Equipe.

Perícias: Acrobacia 1 (+1), Furtividade 4 (+4), Intuição 10 (+14), Investigação 2 (+4), Percepção 5 (+9), Prestidigitação 1 (+1), Tecnologia 1 (+3), Tratamento 1 (+3), Veículos 1 (+1).

Ataque: Iniciativa +0, Manipulação Mental +12 (Aflição 12 Progressiva), Rajadas de Energia +8 (à Distância, Dano 12, Aflição 12).

Defesa: Esquiva 12, Resistência 12, Aparar 12, Fortitude 4, Vontade 6.

Habilidades 18 + Poderes 145 + Vantagens 9 + Perícias 13 + Defesa 6 = 191pp.

Visão

O androide Visão tem um corpo de vibranium unido à poderosa Pedra da Mente.

Originalmente concebido como um corpo perfeito para Ultron, foi roubado pelos Vingadores, que transferiram o que restou da inteligência artificial J.A.R.V.I.S., criando uma nova entidade, que lutaria para proteger a humanidade a todo custo.

Juntou-se então aos Vingadores na Batalha de Sokovia, usando seus poderes para impedir os planos de Ultron. Com a escalada da Guerra Civil entre os super-heróis, viu-se ao lado de Tony Stark, acabando por ferir acidentalmente o Máquina de Combate na Batalha do Aeroporto de Leipzig. Tem sentimentos não declarados pela Feiticeira Escarlate, apesar de ser na maior parte do tempo um verdadeiro "robô", sempre buscando soluções lógicas e racionais para todos os seus problemas.

3D&T Alpha — 25N

F2 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF2 (luz), 10 PVs, 30 PMs.

Kit: alien amigo (força extraordinária, voo), oráculo (memória otimizada), senhor da energia (dominante de energia, recuperação revigorante).

Vantagens: Androide; Comunicação (rádio), Densidade, Domínio da Luz, Fortalecer, Imóvel, Incorpóreo, Memória Expandida (Ciência), Patrono (Novos Vingadores), Pontos de Magia Extras x2, Tiro Carregável, Voo.

Desvantagens: Código dos Heróis e da Honestidade e da Redenção, Pacifista (Relutante), Ponto Fraco (Pedra da Mente), Restrição de Poder (contra humanos).

Perícia: Máquinas.

M&M 3ª Edição — NP 14

For 8, Vig –, Agi 3, Des 3, Lut 3, Int 5, Pro 4, Pre 1

Poderes: Característica (criar roupas; 1pp), Compreender 2 (máquinas; 2pp), Comunicação 3 (Rádio, Área, Seletiva; 18pp), Imunidade 30 (efeitos de Fortitude; 30pp), Proteção 6 Impenetrável (12pp), Rajada de Energia (Dano 14 à Distância; 28pp), Regeneração 1 (1pp), Voo 7 (500 km/h, Aquático; 15pp).

Controle de Densidade • *26pp*

Diminuir Densidade (Intangibilidade 4 Preciso, Reação) • *25pp*

EA: Aumentar Densidade (Força Aumentada 6 [12pp], Força Aumentada 4 Limitada a Resistir ser Movido [2pp], Proteção Impenetrável 10 [20pp], Agilidade Reduzida 7 [–14pp]) • *1pp (20pp)*

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Ataque Acurado, Ataque Corpo-a-corpo 5, Ataque Dominó 2, Bem Informado, De Pé, Destemido, Duro de Matar, Faz-Tudo, Idiomas 5, Iniciativa Aprimorada, Memória Eidética, Trabalho em Equipe.

Perícias: Combate à Distância: Rajada de Energia 6 (+9), Percepção 15 (+19), Tecnologia 19 (+24)

Ataque: Iniciativa +7, Desarmado +8 (Curto, Dano 8 / 14), Rajada de Energia +9 (à Distância, Dano 14)

Defesa: Esquiva 3, Resistência 6 / 16, Aparar 3, Fortitude –, Vontade 5.

Habilidades 44 + Poderes 133 + Vantagens 23 + Perícias 20 + Defesa 1 = 224pp.

Soldado Invernal ("Bucky" Barnes)

Assim como seu melhor amigo Steve Rogers, o Soldado Invernal é um homem fora de seu tempo. Lutou ao lado do Capitão América durante a Segunda Guerra Mundial, mas caiu de um trem em movimento em um precipício durante uma missão. Considerado morto, foi encontrado e reconstruído bionicamente por cientistas da HYDRA, recebendo também uma lavagem cerebral que o tornou um assassino perfeito.

Durante as décadas seguintes, era preservado criogenicamente, sendo solto somente para cumprir suas missões. Até ser descoberto por Steve, que fez de tudo para libertá-lo das garras de seu condicionamento. O Soldado Invernal foi um dos estopins da Guerra Civil dos super-heróis, e responsável direto pela morte de T'Chaka, rei de Wakanda e pai do Pantera Negra. Acabou perdoado por este, que o acolheu após o fim da Guerra Civil, colocando-o sob os cuidados da cientista-chefe de Wakanda, sua irmã Shuri. Bucky finalmente foi libertado das compulsões e lavagens cerebrais que sofreu.

3D&T Alpha — 22N

F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: operativo infiltrado (ataque furtivo, identidade secreta, investigação avançada), supersoldado (força sobrenatural).

Vantagens: Adaptador, Contatos, Duro de Matar, Escudo, Salto, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Azarado, Código dos Heróis, Má Fama, Procurado, Segredo II.

Perícias: Investigação.

M&M 3ª Edição — NP 13

For 7, Vig 7, Agi 7, Des 7, Lut 10, Int 0, Pro 4, Pre 4

Poderes: Imunidade 2 (doença, veneno; 2pp), Regeneração 1 (1pp), Salto 2 (8m; exige Acrobacia CD

10; 1pp), Velocidade 1 (8 km/h; 1pp), Velocidade 4 (125km/h, Concentração; 2pp)

Braço Mecânico (Proteção Impenetrável 2, Força Aumentada 2 Limitada a Dano, Movimento 2 [Escalar Paredes, Queda Segura Limitada a Superfícies]; 9pp)

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Ataque Corpo-a-corpo 2, Ataque Dominó 2, Ataque Preciso 4, Benefício: ambidestria, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Equipamento 9, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Evasão 2, Faz-Tudo, Finta Ágil, Idiomas 5, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Luta no Chão, Mira Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Rastrear, Saque Rápido, Tolerância Maior.

Perícias: Acrobacia 7 (+14), Atletismo 7 (+14), Combate à Distância: Armas de Fogo 5 (+12), Enganação 5 (+9), Especialidade: Estratégia 9 (+9), Furtividade 7 (+14), Intimidação 5 (+9), Investigação 9 (+9), Percepção 10 (+14), Prestidigitação 7 (+14), Tecnologia 9 (+9) Veículos 8 (+15).

Ataque: Iniciativa +11, Desarmado +12 (Curto, Dano 7 / 9), Armas de Fogo +12 (Dano pela arma), Armas Brancas +12 (Dano pela arma +7 / +9).

Defesa: Esquiva 7+5, Resistência 9 Impenetrável 2, Aparar 10+2, Fortitude 7+3, Vontade 4.

Equipamento: binóculos, comunicador, máscara de gás, lanterna, uniforme

Arsenal (Arranjo) • *41pp*

Escopeta, 2 facas, flash-bang, fuzil de assalto, fuzil de precisão, granada de fragmentação, granada de fumaça, lança-foguetes, lança-granadas, mira laser, 2 pistolas pesadas, silenciador, submetralhadora

Habilidades 92 + Poderes 16 + Vantagens 44 + Perícias 44 + Defesa 10 = 206pp.

Falcão (Sam Wilson)

Um heroico ex-piloto, Sam deixou o serviço ativo quando seu parceiro morreu em combate, mudando de carreira para ajudar outros veteranos com estresse pós-traumático.

Nessa época, Wilson conheceu e se tornou um aliado do Capitão América, ajudando-o a derrubar e expor a HYDRA usando seu exoesqueleto de combate em forma de asas. Após a queda de Sokovia, foi recrutado como membro dos Novos Vingadores. Nessa época, ajudou Steve a procurar seu amigo Bucky Barnes. Também durante esse período, teve um encontro com o Homem-Formiga, que tentava invadir a base dos Novos Vingadores, o que levou Wilson a considerar seu recrutamento como um trunfo durante os eventos da Guerra Civil. Sam não hesitou em momento algum, ficando do lado do Capitão América o tempo todo. Atualmente, é um fugitivo.

3D&T Alpha — 15N

F0, H3, R2, A0, PdF2 (perfuração), 10 PVs, 20 PMs.

Kit: ás (ás, travar no alvo), encouraçado (mira computadorizada), oficial (confundir o inimigo, reconhecimento do terreno).

Vantagens: Arena (céu), Equipamento I (exotraje de voo; Usos Ampliados).

Desvantagens: Código dos Heróis, Procurado, Munição Limitada.

Perícias: Esporte, Sobrevivência.

Exotraje de Voo

Características: F2 (esmagamento), A3, Aceleração, Escudo, Movimento Especial (queda lenta), Sentidos Especiais (Infravisão, Rádio, Visão Aguçada, Visão de Raio X, Visão Microscópica), Tiro Múltiplo, Voo, Ponto Fraco (asas).

Custo: 12 pontos de equipamento.

Usos: 18 turnos.

M&M 3ª Edição — NP 9

For 2, Vig 2, Agi 2, Des 4, Lut 2, Int 0, Pro 0, Pre 0

Poderes:

Exotraje de Voo (Removível, –13pp) • *48pp*

Asas (Movimento 1 [Queda Segura], Poder de Carga 1, Voo 7 [500km/h; Asas]) • *9pp*

Blindagem (Aparar Aumentado 6, Esquiva Aumentada 6, Proteção 6 Impenetrável 2) • *24pp*

Golpe com as Asas (Dano 6 Dividido) • *7pp*

Pistolas e Submetralhadoras (Dano à Distância 6 Multiataque Dividido) • *19pp*

EA: Lança-Foguetes (Dano à Distância 6 de Área de Explosão) • *1pp (18pp)*

Sistemas Adicionais (Equipamento 1 [Comunicador, GPS, Lanterna, Gravador de Vídeo]) • *1pp*

Óculos Multivisão (Sentidos 10; Infravisão [Rastrear], Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Tempo, Visão Microscópica 1, Visão no Escuro, Visão Analítica; Removível, –2pp) • *8pp*

Vantagens: Ação em Movimento, Armação, Ataque à Distância 4, Ataque Corpo-a-corpo 6, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Benefício: Ambidestria, Defesa Aprimorada, Finta Ágil, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Luta no Chão, Maestria em Perícia: Acrobacia, Saque Rápido, Trabalho em Equipe.

Perícias: Acrobacia 12 (+14), Atletismo 7 (+9), Percepção 19 (+19), Persuasão 5 (+5), Tecnologia 2 (+2), Veículos 15 (+19).

Ataque: Iniciativa +4, Desarmado +8 (Curto, Dano 2), Golpe com as Asas +8 (Curto, Dano 6 Dividido), Lança-Foguetes +8 (à Distância, Dano 6, Área de Explosão), Pistolas e Submetralhadoras +8 (à Distância, Dano 6, Multiataque, Dividido).

Equipamento: comunicador, exotraje, óculos, uniforme.

Defesa: Aparar 8, Esquiva 8, Fortitude 4, Resistência 8 Impenetrável 2, Vontade 4.

Habilidades 24 + Poderes 56 + Vantagens 25 + Perícias 30 + Defesa 6 = 141pp.

Dr. Estranho (Stephen Strange)

Atualmente, Stephen Vincent Strange é um dos mais poderosos feiticeiros do planeta, e um dos líderes dos Mestres das Artes Místicas.

Antes um neurocirurgião brilhante e arrogante, envolveu-se num acidente de carro no qual suas mãos ficaram debilitadas. Quando a medicina provou-se incapaz de recuperar seus movimentos, o ex-cirurgião partiu numa jornada em busca de cura que o levou até Kamar-Taj, o centro de treinamento dos Mestres das Artes Místicas. Através de seu aprendizado arcano, Strange esperava retomar sua vida anterior. Porém, viu-se envolvido na defesa da Terra contra os vilões Kaecilius e a entidade extradimensional Dormammu.

Autoconfiante e viciado em cultura pop, Strange se vê como a última linha de defesa mística da Terra, tendo capturado Loki e Thor pouco depois de um de seus retornos ao planeta, e garantindo que ambos não causassem problemas.

3D&T Alpha — 30N

F0, H3, R2, A0, PdF0, 10 PVs, 56 PMs.

Kit: vingador místico (alcance aprimorado, biblioteca arcana, equilíbrio mágico).

Vantagens: Aliado (manto da levitação), Alquimista, Aptidão Mágica, Arcano, Área de Batalha, Arena (Sanctum Sanctorum), Genialidade, Forma Astral, Memória Expandida (Medicina), Mentor, Parceiro, Patrono (Mestres das Artes Místicas), Pontos de Magia Extras x3, PES.

Desvantagens: Lento.

Magias Conhecidas: 20 PEs em magias, mais magias iniciais, mais Barreira Mística, Ilusão Avançada, Paralisia, Presença Distante, Teleportação Planar e Visão do Passado Remoto.

Manto da Levitação — 25N

F2, H3, R2, A10, PdF0, 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aceleração, Escudo II, Paralisia, Voo.

Desvantagens: Inculto, Modelo Especial, Monstruoso.

M&M 3ª Edição — NP 14

For 0, Vig 1, Agi 3, Des 3, Lut 0, Int 10, Pro 10, Pre 2

Poderes:

Artes Místicas (Variável 10; até 50pp em opções a cada ativação) • *70pp*

Açoite Místico (Dano 10, Alcance 3 [6m]) • *13pp*

EA: Amarrar com Açoite Místico (Aflição 5, Alcance 3 [6m], Condição Extra, Cumulativa, Grau Limitado, Resistida por Esquiva; impedido e vulnerável, indefeso e imobilizado) • *1 pp (13pp)*

Dimensão Espelho (Ilusão 5 Afeta Todos os Sentidos, de Área 500m³, Independente, Seletivo, Resistível por Vontade, Distração) • *32pp*

Forma Astral (Comunicação Mental 2 Dimensional [9pp] ligado a Sentido Remoto 7 Visual e Auditivo Dimensional [todas] Simultâneo Perceptível [30pp]) • *39pp*

Mandalas de Poder (Campo de Força 14) • *14pp*

Portais (Teleporte 8 Acurado, Estendido, Mudar a Direção, Mudar a Velocidade, Portal) • *50pp*

Terreno Desorientador (Ambiente 6, Impedir Movimento) • *6pp*

Manto da Levitação (Removível; –9pp) • *33pp*

Enquanto Vestido (Característica [Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Defesa Aprimorada, De Pé, Derrubar Aprimorado, Estrangular, Evasão 2], Característica Aumentada (Aparar Aumentado 9, Esquiva Aumentada 6), Membros Extras 1 Contínuo Projeção, Movimento [Queda Segura], Voo 3 Contínuo Sutil [32km/h]) • *38pp*

EAD: Proteger Outro (Deflexão 16 Afeta Outros Apenas) • *2pp (16pp)*

EAD: Despido (Invocar 5 Heroico, Sacrifício) • *2pp (21pp)*

Vantagens: Ataque à Distância 3, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Avaliação, Bem Informado, Equipamento 3 (Sanctum Sanctorum), Faz-Tudo, Ferramentas Aprimoradas, Idiomas 4, Maestria em Perícia (Tratamento), Memória Eidética, Ritualista, Transe.

Perícias: Combate Corpo-a-corpo: Açoite Místico 10 (+10), Enganação 2 (+4), Especialidade: Magia 10 (+20), Especialidade: Medicina 14 (+24), Especialidade: Cultura Pop 5 (+15), Intuição 14 (+24), Percepção 4 (+14), Persuasão 3 (+5), Tratamento 14 (+24).

Ataque: Iniciativa +3, Açoite Místico +10 (6m, Dano 10), Desarmado +0 (Curto, Dano 0).

Defesa: Esquiva 9 (3 sem manto), Resistência 12, Aparar 9 (0 sem manto), Fortitude 4, Vontade 10.

Habilidades 58 + Poderes 103 + Vantagens 20 + Perícias 38 + Defesa 3 = 222pp.

Homem-Aranha (Peter Parker)

Na metade do tempo, Peter Benjamin Parker é um estudante do ensino médio; no resto, luta contra o crime como seu alter-ego, o Homem-Aranha. Depois de receber suas habilidades pela picada de uma aranha, Parker optou por proteger o Queens com seus poderes, mantendo com dificuldade seus deveres de super-herói e as exigências de sua vida escolar.

Apesar de seus esforços para manter sua identidade secreta, foi encontrado e recrutado por Tony Stark durante a Guerra Civil, ganhando um novo traje tecnológico em troca de sua ajuda. De volta a Nova York, Stark permitiu que Parker mantivesse o uniforme para treinar suas habilidades. Eventualmente, ele encontrou um grupo de criminosos liderados pelo Abutre, que vendiam armas avançadas a partir de tecnologia Chitauri. Para provar para Stark que era digno de ser um Vingador, Peter foi atrás do Abutre sozinho. Após derrotá-lo, finalmente entendeu as verdadeiras responsabilidades de um herói, recusando a oferta de Stark para se juntar aos Vingadores, a fim de continuar ajudando o povo comum, como um verdadeiro "amigão da vizinhança".

3D&T Alpha — 22N

F4 (esmagamento), H4, R4, A0, PdF0, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: jovem prodígio (encantar, sacada jovial), oráculo (memória otimizada), traceur (ataque acrobático).

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo, Equipamento (lança-teias), Falação Chateadora, Genialidade, Memória Expandida (Ciência, Esporte), Movimento Especial (Balançar-se, Constância, Escalar), Patrono (Tony Stark), Salto.

Desvantagens: Código dos Heróis, Ponto Fraco (inexperiência), Protegido Indefeso (May Parker), Segredo (Identidade Secreta).

Perícias: Máquinas.

Lança-Teias

Características: PdF 2 (esmagamento), Distração, Obstruir Movimento, Paralisia.

Custo: 5 pontos de equipamento.

Usos: 24 usos.

M&M 3ª Edição — NP 11

For 8, Vig 7, Agi 10, Des 2, Lut 7, Int 6, Pro 4, Pre 0

Poderes: Movimento 4 (Escalar Paredes 2, Estabilidade 3, Queda Segura; 7pp), Poder de Carga 1 (12t; 1pp), Salto 3 (16m; 3pp), Sentidos 1 (Sentido de Perigo; 1pp), Velocidade 2 (16 km/h; 2pp), Velocidade 2 (64km/h, Concentração; 1pp)

Lançador de Teias (Removível; –6pp) • *24pp*

Balançando por Ai (Movimento 2 [Balançar-se, Queda Segura, Afeta Outros]) • *4pp*

Prender com Teias (Armadilha 8, Acurado, Amarrar, Dividido) • *24pp*

EA: Cordas e Redes (Criar 11; Amarrar, Inato, Permanente) • *1pp (24pp)*

EA: Teia nos Olhos (Pasmar Visual 8; Resistido por Esquiva, Impreciso 1) • *1pp (15pp)*

Vantagens: Ação em Movimento, Equipamento, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Acrobacia), Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Ferramentas Aprimoradas, Finta Ágil, Inventor, Memória Eidética, Sorte de Principiante, Tolerância Maior, Zombar.

Perícias: Acrobacia 11 (+21), Enganação 5 (+5), Especialidade: Engenharia 8 (+14), Especialidade: Ciência 8 (+14), Percepção 17 (+21), Persuasão 4 (+4), Tecnologia 15 (+21).

Ataque: Iniciativa +10, Desarmado +7 (Curto, Dano 8), Prender com Teias +12 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +8 (Pasmar Visual 8).

Defesa: Esquiva 13, Resistência 7, Aparar 8, Fortitude 7, Vontade 4.

Equipamento: comunicador, lanterna, mini-rastreador, smartphone, uniforme.

Habilidades 88 + Poderes 39 + Vantagens 14 + Perícias 34 + Defesa 4 = 179pp.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

TOOLBOX

NARRATIVA POLIFÔNICA

DIVIDINDO A AÇÃO ENTRE VÁRIOS PROTAGONISTAS

Boa parte da diversão de uma história vem da identificação com o protagonista ou grupo de protagonistas. Um romance nos mostra um único ponto de vista continuamente, um filme acompanha a jornada de um só personagem, uma série conta a vida do mesmo núcleo de heróis temporada após temporada.

Campanhas de RPG são um dos melhores exemplos disto: focadas inteiramente num grupo de personagens (e jogadores), narram suas aventuras ao longo de meses ou anos. Sendo tão expostos continuamente aos protagonistas, é quase certo que nos apeguemos a eles. Já falamos sobre isto numa coluna alguns meses atrás, lembram?

Hoje vamos virar o jogo. Se acompanhar o mesmo núcleo página após página, episódio após episódio, sessão após sessão é um método confiável e garantido, hoje vamos nos propor um desafio.

Vamos explorar histórias sob vários pontos de vista.

Avante, Vingadores!

Antes de mais nada, devo confessar que a ideia de escrever esta coluna veio por causa de *Vingadores: Guerra Infinita*. Não vou dar nenhum spoiler, exceto em termos abstratos de estrutura narrativa, mas fica aqui o aviso para quem ainda não viu, está morando em Júpiter e quer assistir sem nenhum conhecimento prévio.

A primeira coisa que podemos notar em *Guerra Infinita* é que este não é um filme sobre um herói ou um grupo de heróis. Muitos dizem que na verdade é um filme sobre o vilão Thanos, mas eu discordo. Acho que a melhor definição foi dada pela própria Marvel: é um "evento *crossover*". Algo que todos os fãs de quadrinhos conhecem há décadas. Em termos mais literários, é uma história polifônica.

O segundo parênteses é que não vamos nos apegar estritamente à definição literária ou linguística de polifonia. Ninguém vai citar esta coluna como fonte acadêmica, certo?

Vingadores: Guerra Infinita acompanha vários núcelos de personagens que se juntam e se separam, cada um com uma trajetória própria. E, embora todas sejam narrativas interessantes, nenhuma delas é completa. É diferente de *Game of Thrones* — minha opinião é que, ao menos nos livros, várias histórias completas são contadas, cada uma focada num protagonista. Você pode acompanhar apenas os capítulos de Tyrion, ou apenas os de Daenerys, e obter uma narrativa satisfatória, com começo, meio e fim.

Isto não é verdade em *Guerra Infinita*, e por isso o filme explora tão bem a polifonia. Cada núcleo apresenta só uma parte da história. Seria impossível compreender toda a jornada de Thanos, seu ponto de vista e os sacrifícios que ele precisou fazer se víssemos só a história dos Guardiões da Galáxia, ou só as partes do Homem de Ferro. Ou mesmo só a trajetória de Thanos! Precisamos de cada um destes micro-universos, com seus próprios protagonistas, suas próprias regras e seu próprio ponto de vista, para compreender a história sendo contada.

Uma boa narrativa polifônica utiliza vários pontos de vista que se entrecruzam (não por acaso, em inglês isto também é chamado de *crossover*...). E é essencial que seja a *mesma* narrativa, não uma série de histórias paralelas. Para começar, você deve estabelecer vários pontos de partida, múltiplos inícios que motivam os diversos protagonistas. Por esta razão, eventos grandes como os típicos crossovers de quadrinhos funcionam bem. Se você estiver lidando com tramas mais mundanas ou "menores", pode usar eventos cotidianos de igual peso. Por exemplo, a morte de um avô faz com que seus filhos, netos, irmãos, sobrinhos, sócios, amigos e esposa embarquem cada um numa jornada. Digamos que todos eles estejam brigando para obter a herança deixada pelo falecido. A história é uma descoberta da verdadeira personalidade do avô, a lenta compreensão de quem ele era e por que fez o que fez (o que quer que isto seja). Nenhum dos personagens pode conhecer a verdade completa. Talvez, mesmo no fim da história, nenhum deles descubra tudo. Mas o público descobrirá, através das histórias cruzadas dos protagonistas.

Ainda falando de coisas menos drásticas do que a morte de trilhões de pessoas, mas saindo do intimismo dramático, podemos citar *Lost* (todo mundo lembra ou já fiquei velho demais?). Independente do final, a história da ilha, do que ela representava e de toda a influência que exercia no mun-

do só podia ser contada levando em conta as trajetórias de todos os protagonistas. Acompanhando apenas Jack, ou apenas Kate, ou apenas Sawyer, descobriríamos só parte do todo. Era preciso acompanhar Locke para ter o lado místico, Hurley para explorar a paranoia, Ben Linus para desvendar as conspirações... Cada um destes protagonistas tinha seu núcleo que se entrecruzava com os demais. Todos estes núcleos foram unidos por um grande evento no início: a queda de um avião.

É interessante notar como, tanto em *Guerra Infinita* quanto em *Lost*, cada núcleo é quase um universo por si só, embora dependa dos demais. As piadas dos Guardiões da Galáxia não têm lugar no mundo de segredos do Visão e da Feiticeira Escarlate, mesmo que os Guardiões estejam lidando com eventos tão ou mais dramáticos. As histórias que aconteciam com Hurley eram muito diferentes das protagonizadas por Jack e Kate, mesmo que todos estivessem no mesmo lugar.

Uma vantagem de criar uma história polifônica é justamente explorar diversos tons, diversas maneiras de narrar. *Guerra Infinita* só é o que é pela justaposição de seriedade e humor, entre outras coisas. *Lost* só foi bom (pelo menos por um tempo...) pelo contraste entre ação e humanidade.

1d20 campanhas

Isto tudo é muito interessante, mas estamos numa revista de RPG, não é mesmo? Embora esta coluna fale de narrativa, puxar a brasa para o jogo mais legal do mundo é sempre boa ideia. Então como diabos podemos aplicar polifonia numa campanha?

O jeito mais simples é trapacear e não usar polifonia verdadeira, apenas variedade. Neste caso, você pode mestrar uma campanha tradicional, com um grupo de aventureiros normal, mas dividir a história em "arcos" ou aventuras com começo, meio e fim. Cada aventura tem um tema e um tom diferente.

Digamos que a primeira aventura seja uma exploração de masmorra tradicional. Tudo funciona da maneira esperada: combate, armadilhas, uma ou outra piada, acesso a cura, etc. Contudo, a segunda aventura tem outro tom —digamos terror. Os combates são mais raros, mas muito mais mortais. Cada inimigo é bem mais poderoso que o grupo. Não há humor; se um personagem faz uma piada, os NPCs reagem com incredulidade ou horror, como se ele estivesse zombando da situação macabra. O acesso à cura é restrito, talvez através de alguma maldição. Já a terceira aventura pode ter um tom humorístico: os combates são frequentes, mas sempre acabam de forma inusitada. Um cavaleiro que já sofreu 400 pontos de dano continua de pé, afirmando que "foi só um ferimento de raspão!". Ninguém faz piadas, mas todos se comportam de forma ridícula. O acesso à cura é normal, mas todo personagem que deseja ser curado deve fazer a Dança Ritualística do Deus Lesma. Então talvez a quarta aventura volte ao tom tradicional.

Você precisa arranjar uma desculpa para estas mudanças. Talvez o grupo esteja saltando de dimensão em dimensão, indo a lugares onde as leis da física se comportam de forma diferente. Os Mundos dos Deuses de **Tormenta RPG** são uma boa pedida para este tipo de campanha. Ou talvez seja algo mais simples: cada aventura apenas lida com lugares e pessoas diferentes, que se comportam de seu próprio jeito. Um bobo da corte acostumado ao luxo certamente não vai agir da mesma forma que um aldeão miserável sempre à mercê de vampiros sanguinários.

Mas o jeito mais interessante de levar a polifonia ao RPG é subverter a estrutura tradicional. Em vez de um grupo, vários. Em vez de uma narrativa linear, uma história com várias narrativas que convergem.

Digamos que sua campanha gire em torno da busca por uma espada sagrada perdida numa masmorra infestada de monstros. Tudo bem tradicional, certo? Na primeira sessão, os jogadores criam aventureiros normais de 1° nível e começam a explorar o complexo subterrâneo. Na segunda sessão, você os surpreende. Em vez de continuar de onde a história parou, pede que eles criem orcs, hobgoblins, kobolds e outros monstrengos. Então eles embarcam numa aventura sobre a defesa de seu templo subterrâneo, a missão ancestral que foi passada a eles por seus pais e avós. Estão prontos a dar a vida para proteger a espada no fundo do templo. Achou que a terceira sessão voltaria para os aventureiros tradicionais? Achou errado, otá... digo, sábio mestre! Na terceira sessão, os jogadores criam personagens de 20° nível, que estão presos na última sala da masmorra. Eles matam o grande guardião da espada, mas precisam sacrificar "almas inocentes" para conseguir tirá-la de lá. Cada inocente sacrificado permite ao grupo avançar um nível em direção à superfície. Através de uma bola de cristal, eles veem que os aventureiros e os monstros estão acima e podem ser bons sacrifícios... Então, na sessão seguinte, voltamos aos heróis iniciantes. Eles têm uma visão, na qual um mago poderoso pede que rumem à última sala da masmorra para ajudá-lo.

A verdadeira história é a saga de uma espada amaldiçoada que corrompe a terra e todos que a tocam. O poder da espada impede que heróis saiam da masmorra, exceto se cometerem atos cada vez piores de maldade. O rei mandou aventureiros descartáveis para serem sacrificados, possibilitando a saída dos grandes heróis. Os monstros desejam que a espada não saia de lá, pois pode causar ainda mais destruição se for enterrada em outra parte. Os heróis de 20° nível receberam a missão de levar a espada até uma floresta sagrada, acreditando que assim ela pode ser purificada. Você entrega uma parte da história de cada vez. Os jogadores serão confrontados com escolhas difíceis, já que seus atos numa sessão terão consequências para os outros núcleos da história, em sessões posteriores. Apenas mantendo todos os personagens vivos (ou pelo menos alguns personagens de cada núcleo vivos) eles podem chegar à verdade e tentar achar uma solução. Mas o que acontece quando um grupo é colocado contra outro? E se você der a cada jogador a chance de, por uma sessão, controlar seu personagem favorito, seja ele do núcleo que for?

Também é possível explorar a polifonia com mais de um grupo de jogadores. Você essencialmente mestra duas ou mais campanhas com histórias paralelas que se entrecruzam às vezes. Contudo, há dois problemas principais nesta abordagem. O primeiro é a quantidade de tempo e esforço que você deve dedicar ao jogo. Para muitos grupos, jogar uma vez por mês já é difícil. Se você mestrar para mais de um grupo, qual será a periodicidade das sessões? E o que acontece com um grupo se o outro desmarcou o jogo na última hora? Tudo isto precisa ser bem planejado.

Outro problema é ainda mais complicado: você precisa mostrar as diferentes facetas da história a todos, ou esta será uma história polifônica a que só você tem acesso, com todos os jogadores parcialmente no escuro. Eu mesmo mestrei uma campanha assim por vários anos, com diferentes graus de sucesso. Mantive o segredo entre os dois grupos para preservar a surpresa e com isso pude fazer com que o aliado de um grupo fosse o vilão do outro, por exemplo. Mas tive cuidado de incluir consequências das aventuras de um grupo nas sessões do outro, para que todos notassem que a história era a mesma. Por fim, nós fazíamos grandes "sessões crossover" com dez jogadores, em que os grupos se encontravam e comparavam os acontecimentos. Mesmo assim, nem sempre deu certo. Houve trechos que só um ou dois jogadores conheceram. Essencialmente, para os outros alguns mistérios nunca foram resolvidos.

Romance esquizofrênico

Histórias polifônicas servem para explorar os diferentes pontos de vista sobre uma mesma situação, ou vários aspectos dela. Assim, embora objetivamente todos os núcleos compartilhem o mesmo mundo, a sensação é que cada um esteja numa versão ligeiramente diferente deste mundo. Como falamos acima, cada núcleo é quase um universo próprio. Existem truques simples e sujos para dar o tom diferente a cada núcleo. Vamos a eles!

Em literatura, você pode narrar em primeira pessoa — mas usando narradores diferentes. Assim o leitor entrará fundo na maneira de pensar de cada protagonista. Cada narrador precisa ser bem único, com uma voz marcante que não deixe o leitor esquecer quem ele é. E que, de preferência, dê o tom ao núcleo. Também é útil colocar os narradores como antagonistas parciais, cada um com um objetivo conflitante com os outros. Ou, como em *Guerra Infinita*, com o mesmo objetivo, mas modos totalmente diferentes de alcançá-lo.

Por exemplo, vamos imaginar um romance de ficção científica passado numa gigantesca nave espacial. Milhares de pessoas vivem lá há décadas, fazendo uma viagem a um

novo mundo. Contudo, a viagem demorará gerações para se completar. Tudo corre bem até que misteriosos assassinatos começam a ocorrer dentro da nave.

Nosso primeiro narrador será um detetive. Uma ferramenta tradicional para todo tipo de histórias, um detetive é útil porque é tão ignorante e curioso quanto o próprio público. Nosso investigador é contratado por um homem cuja esposa foi vítima do assassino. Ele acha que o capitão da nave está dando pouca atenção ao caso e decidiu contratar alguém para achar o culpado. O detetive é durão e desbocado. Vamos usar frases curtas com alguns palavrões aqui e ali. Ao conhecer uma oficial, o detetive presta mais atenção a seu corpo do que ao que ela diz. Ao ver uma criança, logo a descarta como irritante e enxerida. Estes capítulos serão cheios de violência e passeios às áreas mais pobres da nave.

O segundo narrador é uma oficial. Ela se formou no topo de sua turma na Academia e sente lealdade total ao capitão. Está muito frustrada porque foi colocada na tarefa inglória de se livrar dos cadáveres das vítimas do assassino. Nossa oficial está dividida entre sua lealdade e a revolta por uma missão tão abaixo de suas capacidades. Ela encontra um detetive decadente e cafajeste e só sente nojo. Ele tenta interrogá-la sobre o que sabe das vítimas, mas ela não revela que pelo menos duas delas estavam doentes. É desnecessário devassar a intimidade dos mortos. Nossa oficial nunca fala palavrões, narra tudo de maneira educada e descritiva, refere-se à nave como seu lar, motivo de grande orgulho. Encontra uma criança que a segue por toda parte. Tenta encontrar os pais dela porque é seu dever, mas a menina sempre dá desculpas e foge.

O terceiro narrador é a menina. Ela nota que sua mãe está cada vez mais fraca e só quer agradá-la. O aniversário da mãe da menina vai chegar logo e tudo que ela quer é lhe dar um presente. A garota abre uma mensagem destinada à mãe, na qual ela é diagnosticada com uma doença. A menina sabe que pelo menos pode poupar a mãe de más notícias, então deleta a mensagem. É estranho, mas todos os adultos com quem a menina interage somem depois de alguns dias. Ela nota uma moça com uniforme de oficial carregando um dos adultos que sumiram e tenta descobrir o que está acontecendo. Depois de saber que os adultos estão mortos, ela fica muito assustada — melhor não deixar a oficial chegar perto de sua mãe, ou ela pode morrer também. A menina quer pedir ajuda a alguém, mas o homem de sobretudo não lhe dá atenção. A menina narra com voz infantil, claro. Não usa os nomes corretos de equipamentos, mas descrições típicas de uma criança. Ela se importa com coisas como aniversários e não acha que guardar segredo sobre uma doença grave possa trazer nenhum grande problema. Esta narradora vai compreender gradualmente o conceito de morte ao longo dos capítulos.

Por fim, o último narrador é uma inteligência artificial. O computador da nave não controla os sistemas de armas ou de segurança, mas monitora através de câmeras tudo que acontece a bordo. A I.A. notou que uma praga está se espalhando pela nave. Toda a população pode ser contaminada se os infectados não forem eliminados. Usando de lógica fria e implacável, o computador chegou à conclusão de que o melhor jeito de fazer isto é através da morte. Então incumbiu o capitão de executar os doentes. Este narrador é totalmente frio e objetivo. Não demonstra sentimentos, não se importa com nada além de eficiência e números. Não entende por que os humanos agem de certas formas. Ler a narração da I.A. é como ler um relatório ou um manual de instruções. Através da inteligência artificial, acompanhamos as ações do capitão, seus assassinatos e as tentativas de esconder tudo, abusando da lealdade de uma oficial exemplar. De propósito não vamos chegar muito perto do capitão: o computador narra os assassinatos de forma distante, apenas em termos de eficiência e resultados.

Todos os narradores convergem para a descoberta da verdade e para a grande revelação: o vetor de contaminação é a garotinha. A história não estaria completa com apenas um deles. E o que acontece quando o detetive e a oficial também são contaminados, através do contato com a criança?

Meu mundo, minhas regras

Não só a literatura é um terreno rico para a polifonia: HQ e RPG também são. Cada uma destas mídias tem seus próprios truques sujos.

A maneira mais óbvia de explorar polifonia em HQ é com estilos diferentes de desenho. Se você for roteirista (e tiver muito dinheiro, muitos amigos talentosos ou muita lábia), pode designar uma parte da história a cada desenhista. Se nosso exemplo de ficção científica acima fosse uma HQ, a parte do detetive poderia ser desenhada em preto e branco, com alto contraste. A parte da oficial poderia ser num estilo realista e colorido. As páginas sob o ponto de vista da menina poderiam ter desenho infantil, com visões dos adultos bastante distorcidas. Por fim, talvez a narração da inteligência artificial pudesse ser fotorrealista, com quadros estáticos e bastante texto.

Tipos de requadros, fluxo de narrativa e até o estilo dos balões podem todos ser ferramentas para diferenciar os núcleos numa HQ polifônica. Será interessante ver o mesmo personagem interpretado por diferentes artistas, ou o mesmo acontecimento contado sob formas de narrativa diferentes. Uma luta pode ser uma cena triste de violência, com "câmera" estática num ângulo pouco dinâmico, ou pode ser uma enorme cena de ação, com ângulos variados e uso de linhas de movimento, além de outras técnicas que um desenhista pode explicar bem melhor que eu.

Podemos nos divertir bastante com polifonia em RPG. Nosso exemplo anterior, da campanha sobre a espada amaldiçoada, foi bem "certinho". Diferenças de raça, tendência e nível, mas todos na mesma masmorra, jogando no mesmo estilo. E se fizéssemos algo bem diferente?

Mundos dos Deuses: cada um tem um clima diferente

Digamos que a campanha da espada amaldiçoada não envolvesse três núcleos numa masmorra, mas três núcleos em situações completamente diferentes: o grupo de aventureiros, o rei e sua corte e os próprios deuses que criaram a maldição. O grupo de aventureiros pode usar as regras normais de *Tormenta RPG*. O rei e a corte podem usar uma variante em que os personagens têm bem menos pontos de vida, mas mais pontos de perícias. Além disso, cura é muito limitada. Por fim, os deuses operam numa escala de poder inimaginável, em que toda morte pode ser imediatamente revertida e as rolagens podem ser descartadas na maior parte dos casos. Mas podemos ir mais longe. Os aventureiros podem jogar *Tormenta RPG*, a corte pode jogar *Guerra dos Tronos RPG* e os deuses podem jogar *3D&T* na escala Kami. Então os mesmos eventos podem ser interpretados por conjuntos de regras diferentes. A espada terá certos poderes em *Tormenta RPG* e coisas muito mais chuta-balde em *3D&T*.

Ou que tal uma história sobre um grupo de aventureiros (sempre eles), seus escudeiros, aprendizes e servos e os aldeões nas vilas por onde eles passam? O primeiro grupo pode usar regras normais, o segundo pode ter algumas ações proibidas (como combate) e morrer com um mero ataque e o terceiro joga uma campanha extremamente letal, em que o frio e a fome podem dar cabo deles a qualquer momento, sem acesso a cura ou a magias. Seriam outras três facetas de uma aventura de fantasia: a parte épica, a parte mundana e as consequências para os inocentes. Você também pode incluir uma parte sobre as vidas fúteis da nobreza (com acesso ilimitado a itens e recursos, talvez com tom de humor, sem morte ou grandes ferimentos) ou até mesmo sobre os vilões (também essencialmente imortais até que sejam confrontados pelos heróis).

As regras de uma campanha de RPG são o reflexo da realidade do universo ficcional. E, sendo interpretada por outras pessoas, esta realidade pode ser diferente.

Ouça as vozes

Na maior parte das vezes, um só protagonista ou grupo de protagonistas aumenta a emoção de uma história. Mas quando esta emoção já é garantida, a polifonia pode ser uma boa opção. Para quem já se sente calejado e quer enfrentar novos desafios, contar uma mesma história por vários prismas também pode ser divertido.

Afinal, só assim você pode juntar um deus, um guaxinim espacial, um bilionário, um feiticeiro e um soldado da Segunda Guerra sem ser chamado de louco.

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 61

A BATALHA DE ROSCHFALLEN

Aventureiros tomados pelo espírito da justiça foram cruciais

Semanas após tornar pública a carta formal do General Máximo Hermann von Krauser, as tropas de Yuden iniciaram a marcha contra as nações vizinhas, atacando inúmeras cidades próximas ao reino militarista. Numa demonstração descabida de força, os Puristas de Krauser declararam guerra contra todo o Reinado, e até o recentemente, haviam alcançado êxito total nos combates.

Mas o Exército com uma Nação não esperava encontrar tamanha resistência em Bielefeld. Em um evento tão imprevisível quanto o surgimento da fenda na fronteira entre Deheon e Yuden, a capital Roschfallen resistiu bravamente às investidas das tropas inimigas. Mesmo que os Puristas fossem superiores em força e número, o reino dos cavaleiros da Ordem da Luz estava disposto a lutar até o fim para defender seus ideais.

E após um longo cerco, conseguiu enfim rechaçar a invasão.

Entretanto, o preço pago foi altíssimo. O reino que ainda não havia se recuperado completamente do ataque dos simbiontes da Tormenta em Norm sofreu um novo revés, e hoje Bielefeld está a beira do colapso militar e financeiro, um quadro preocupante e que talvez nunca seja de fato superado.

Ainda que as perdas tenham sido enormes para ambos os lados, é impossível não destacar a importância dos milhares de heróis aventureiros que vieram de toda Arton para lutar ao lado de grandes heróis, como o Supremo Comandante da Ordem da Luz, Alenn Toren Greenfeld. Sem dúvida, foi o sacrifício daqueles que atenderam ao chamado da justiça que viraram os rumos da batalha em favor dos defensores.

O cerco à capital

Poucos dias após o cruel assassinato do regente Igor Janz, enquanto a família real e a população ainda estavam de luto, o numeroso Exército Purista em marcha surgiu no horizonte da capital. A investida yudeniana encontrou as defesas do reino desguarnecidas e os exércitos, despreparados.

Isso porque, apesar da declaração de guerra de Von Krauser, uma parte considerável das tropas foi mobilizada para capturar o pirata Espinha, autor do crime de regicídio. Além disso, a família real, juntamente com toda a nobreza, estava envolvida com os preparativos para a sucessão por Sir Khilliar Janz, cavaleiro da Ordem da Luz.

A coroação se deu durante as primeiras horas do cerco, sob ataque cerrado dos Puristas, no Templo da Justiça de Roschfallen. A cerimônia, feita às pressas, foi presenciada apenas pela Rainha Mãe, Kalmira Janz, sua irmã, a Princesa Julie e alguns poucos membros escolhidos da nobreza, do clero de Khalmyr e por Cavaleiros da Ordem da Luz que escoltaram Sir Khilliar até a capital.

Do lado de fora das muralhas, a investida contra Roschfallen coube ao General Klinsman, de Warton. Outros generais de renome atacaram simultaneamente várias cidades importantes , com destaque para o combate em Norm pelo General Harghan Trozik, famoso em Portsmouth como antigo membro das tropas mercenárias conhecidas como os Garras da Harpia.

A capital resistiu durante uma semana, quando o fluxo de aventureiros de todas as partes de Arton aos poucos virou os rumos da batalha em favor dos cavaleiros. Com ordens de Klinsmann, uma nova tecnologia de guerra foi utilizada, construtos arcanos gigantescos conhecidos como Colossos. Porém, nem mesmo eles puderam reverter a batalha que terminou com a vitória momentânea de Bielefeld.

A ascensão do Rei Cego

Nos bastidores do conflito, as ordens de Sir Khilliar Janz como novo Rei de Bielefeld não foram apenas providenciais, mas também decisivas para o bom término do conflito. O cavaleiro soube explorar sabiamente as tropas para reforçar as proteções de Roschfallen, protegendo suas maiores fraquezas à contento.

Quem o via recebendo cavaleiros e soldados, ouvindo atentamente os relatos de seus principais comandados e dando ordens precisas sobre cada novo passo na defesa das muralhas podia até mesmo esquecer que Sir Khilliar é cego.

Ainda muito jovem, o príncipe de Bielefeld teve seu destino traçado por Khalmyr. Como é costume no reino, foi treinado como cavaleiro, primeiro como escudeiro de Sir Walter Claus-Oehler, e depois consagrado cavaleiro pelo Supremo Comandante Allen Toren Greenfeld. Poucos meses após receber o título, Sir Khilliar iria cavalgar sua primeira justa em um torneio contra o Cavaleiro Risonho, onde foi gravemente ferido, e as lascas da lança perfuraram seus olhos.

Apesar de milhares de orações dos inúmeros clérigos reais à serviço do Rei Igor Janz, todas as tentativas de restabelecer a visão de Sir Khilliar falharam. Devoto ferrenho do Deus da Justiça, o jovem pediu ao pai para que desistissem e aceitassem sua nova condição. A cegueira lhe tornaria um homem mais sábio e mais justo para governar sua gente.

A primeira derrota Purista

Os motivos que podem ser apontados como possíveis para a derrota do Exército Purista de Yuden em Roschfallen são inúmeros, mas sem dúvida toda a longa história de Bielefeld em conflitos de grande proporção foi determinante.

Historicamente, o reino da Ordem da Luz passou por vários confrontos em larga escala. Desde a destruição da primeira capital pelo Dragão-Rei Benthos há séculos, passando por toda a hostilidade histórica entre Bielefeld e Porthsmouth, até o ataque Crânio Negro há menos de 10 anos, que custou quase toda sua riqueza e por pouco não causou a destruição da cidade de Norm e da Ordem da Luz.

A presença da Ordem da Luz, aliás, também não pode ser ignorada. Os cavaleiros lutaram com afinco na defesa de Norm, a cidade sede da ordem, e cavalgaram em defesa de todo o reino e da própria liberdade e justiça que são o grande guia dos seguidores de Khalmyr.

Porém, como visto anteriormente em Malpetrim, a intervenção de milheres de aventureiros foi decisiva para a derrota dos Puristas. Infelizmente, batalhas como estas se repetirão ainda muitas vezes até o final deste terrível e lamentável conflito.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

RAÇAS PODEROSAS

Atendendo aos Conselheiros, mais poderes para as raças de *Tormenta*

Na Dragão Brasil 127, comecei uma série de artigos sugerindo mudanças para *Tormenta RPG*, com o objetivo de deixar o jogo mais simples, ágil e divertido. No primeiro artigo falei sobre raças, trazendo versões simplificadas de 14 delas.

Assim que a revista saiu, abri uma discussão sobre as alterações no grupo dos Conselheiros. Mais de três meses depois, a discussão ainda continua! Foram dezenas de dicas, sugestões e críticas — que, inclusive, me motivaram a continuar a série.

De todo esse feedback, um dos mais recorrentes foi que as raças simplificadas não foram bem aceitas pelos jogadores. Claro, entre jogar com uma versão cheia de poderes e outra com um único poder, quem em sã consciência escolheria a segunda opção?

Em minha defesa, a ideia sempre foi fornecer talentos raciais bônus para personagens usando as raças simplificadas. Pode conferir — está lá no finzinho do artigo original. Só não coloquei os talentos em si por uma questão de espaço. Mas, como os Conselheiros falaram bastante disso, aqui vão os tais talentos!

Adquirindo talentos raciais

Talentos raciais são adquiridos como qualquer outro tipo de talento. Sim, podem inclusive ser pegos após o 1° nível — é possível desenvolver capacidades inatas que estavam latentes.

O mestre deve escolher com quantos talentos raciais bônus os personagens começarão, normalmente entre zero a três, de acordo com o nível de poder da campanha. Para histórias realistas ou "pé no chão", menos talentos; para sagas heroicas ou "chuta balde", mais talentos. Essa é uma vantagem desse sistema: com mudanças simples, o mestre pode ajustar o clima da campanha. Note que esses talentos bônus devem ser dados apenas a personagens usando as versões simplificadas das raças!

Talentos raciais

A seguir estão os talentos raciais, divididos por raças. Para referência, cada raça também traz os seus poderes básicos (um modificador de habilidade e um poder), conforme visto na *Dragão Brasil 127*.

Alguns "talentos raciais" na verdade são modificadores de habilidade, que o personagem pode escolher no lugar de um talento. Esses modificadores são cumulativos com os modificadores básicos. Ou seja, um aggelus que escolha Sabedoria +2 ganha um total de Sabedoria +4.

Alcances de habilidades

Ao longo deste artigo, uso os termos alcance curto e alcance longo. Alcance curto significa 9 metros (ou, para quem joga com tabuleiro, 6 quadrados). Já alcance longo significa 30 metros (20 quadrados). Para quem não joga com tabuleiro, alcance curto pode ser coberto com uma ação de movimento e alcance longo, com uma ação completa (ou duas, se o personagem tiver deslocamento abaixo da média). É claro que isso é uma abstração, mas para quem não se importa tanto com o aspecto tático do jogo, é um jeito simples de resolver tudo.

Aggelus

Seres extraplanares bondosos, também conhecidos como anjos, muitas vezes apaixonam-se por mortais — ou são capturados por estes — e produzem descendentes, transmitindo sua herança divina. Em outros casos, o nascimento de um Filho dos Anjos é provocado pela intervenção direta de uma divindade; este ser especial seria um enviado santo, destinado a lutar pelo bem e cumprir um grande destino. Seja como for, estas criaturas são chamadas de aggelus.

Poderes Básicos

- **Sabedoria +2.**
- **Halo Divino.** Uma vez por dia, como uma ação livre, você conjura um halo de luz sobre você ou um aliado em alcance curto. O halo fornece +2 em classe de armadura e testes de resistência e dura até o alvo ser atingido por um ataque ou falhar num teste de resistência (ou até o fim da cena).

Talentos Raciais

- **Canalizar Energia Positiva.** Como uma ação padrão, você libera uma onda de energia positiva (uma luz dourada, agradável e quente) que alcança um raio de 9m a partir de você. Criaturas vivas à sua escolha curam 1d6 pontos de dano, e mortos-vivos sofrem 1d6 pontos. O dano curado ou causado aumenta em 1d6 a cada quatro níveis (2d6 no 5° nível, 3d6 no 9°, 4d6 no 13° e 5d6 no 17° nível).

CAVERNA DO SABER

Você pode usar este talento uma vez por dia. Caso adquira a habilidade canalizar energia positiva por uma classe, os dados acumulam. Ou seja, um aggelus clérigo de 1° nível com este talento cura (ou causa) 2d6 pontos de dano quando canaliza energia.

- **Carisma +2.**
- **Luz Sagrada.** Você pode lançar luz do dia uma vez por dia. Quando usa este talento, você causa 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de personagem que possua em todos os espíritos e mortos-vivos Malignos na área (por exemplo, se for de 7° nível, você causa 3d6 pontos de dano).
- **Resistência Divina.** Você recebe resistência 10 a eletricidade, frio e sônico.
- **Sabedoria +2.**
- **Sopro de Vida.** Com uma ação de movimento, você inspira ou sopra energia positiva. Você ou um aliado em alcance curto recuperam 1d8+1 pontos de vida. A recuperação aumenta para 2d8+3 pontos de vida no 5° nível, 3d8+5 no 9°, 4d8+7 no 13° e, por fim, para 5d8+9 pontos de vida no 17° nível. Este talento pode ser usado uma vez por dia.
- **Toque Angelical.** Com uma ação de movimento, você toca ou beija um aliado em alcance de corpo-a-corpo e fornece a ele um ponto de ação. O ponto de ação dura apenas até o fim da cena. Este talento pode ser usado uma vez por dia.

Anões

Povo recluso e próximo das montanhas e rochas, os anões habitam o reino subterrâneo de Doherimm, onde escavam ouro, prata e todo tipo de gemas. Gente simples, gostam de esculpir a rocha, trabalhar o metal e entalhar joias — além de uma boa briga e uma cerveja bem tirada! Entre os povos civilizados, não há criatura mais resistente ou difícil de matar que um anão.

Poderes Básicos

- **Constituição +2.**
- **Duro como Pedra.** Uma vez por dia, como uma reação, você pode reduzir à metade um dano recém sofrido.

Talentos Raciais

- **Alma de Ferro.** Você recebe +4 em testes de resistência contra magias.
- **Amor pela Forja.** Você recebe +4 em testes de Ofício (metalurgia). Se você tiver o talento Criar Obra-Prima e fizer uma arma obra-prima, ela também fornecerá +1 em jogadas de dano.
- **Conhecimento das Pedras.** Você recebe visão no escuro e +4 em testes de Percepção e Sobrevivência realizados no subterrâneo.
- **Constituição +2.**
- **Martelo e Bigorna.** Você é perito em armas tradicionais anãs, seja por ter treinado com elas, seja por usá-las como ferramentas de ofício. Esse talento conta como Usar Arma e Foco em Arma para todos os tipos de machados, martelos e marretas.
- **Matador de Gigantes.** Você recebe +4 na classe de armadura e +1 na margem de ameaça de todos os seus ataques contra criaturas de tamanho Grande ou maior.
- **Pele de Aço.** Para você, aço é mais confortável que seda! Se estiver usando uma armadura pesada, ela fornece um bônus adicional de +1 na classe de armadura e não reduz seu deslocamento.
- **Raiz da Montanha.** Você recebe +2 na classe de armadura sempre que terminar seu turno no mesmo lugar em que começou. Você recebe +4 em jogadas de ataque contra as manobras empurrar e derrubar.
- **Sabedoria +2.**

Elfos

Esta raça antiga e mágica foi uma das primeiras criadas pelos deuses. São graciosos e sagazes, mas também excessivamente orgulhosos — sempre acreditaram ser melhores que os outros povos, nunca aceitando alianças. Essa arrogância custou-lhes caro quando sua nação foi arrasada por seus inimigos, os goblinoides.

Poderes Básicos

- **Inteligência +2.**
- **Graça Élfica.** Uma vez por dia, pode realizar uma ação padrão ou de movimento extra durante seu turno.

Talentos Raciais

- **Armas de Glórienn.** Orgulhoso de sua herança, você é perito nas armas tradicionais élficas. Esse talento conta como Usar Arma e Foco em Arma para todos os tipos de arcos e espadas (exceto espadas de duas mãos).
- **Destreza +2.**
- **Herança Feérica.** Você recebe +4 em testes de Identificar Magia e em testes de Vontade contra encantamentos. Além disso, é imune a magia sono e similares.
- **Inteligência +2.**
- **Orgulho Ancestral.** Como uma ação livre, você pode receber +2 num teste qualquer. Entretanto, se falhar no teste, ficará abalado até o fim da cena e não poderá mais usar este talento até o fim da sessão de jogo. Você deve usar esta habilidade antes de rolar o dado.
- **Passos da Floresta.** Você pode atravessar terrenos difíceis naturais sem sofrer redução em seu deslocamento. Além disso, recebe +4 em testes de Furtividade realizados em terrenos naturais.
- **Sangue Mágico.** A classe de dificuldade dos testes de resistências contra suas magias aumenta em +2.
- **Sentidos Élficos.** Você recebe visão na penumbra, +4 em testes de Percepção e dobra o alcance de seus ataques à distância.

Goblins

Estes pequenos humanoides são bastante temidos em regiões selvagens, onde espreitam em grandes bandos e atacam humanos. Suas legiões também enchem as fileiras da Aliança Negra dos Goblinoides. No entanto, muitas partes do Reinado os aceitam como cidadãos legítimos — ainda que com desconfiança.

Poderes Básicos

- **Destreza +2**
- **Sorrateiro.** Uma vez por dia, pode gastar uma ação de movimento para andar o dobro do seu deslocamento, ignorando qualquer obstáculo que possa ser ultrapassado por um teste de Acrobacia ou Atletismo (por exemplo, pode escalar uma parede ou passar pelo meio das pernas de um guarda, mas não entrar numa sala hermeticamente fechada).

Talentos Raciais

- **Constituição +2.**
- **Destreza +2.**
- **Engenhoso.** Você se vira com o que quer que tenha à mão. Você recebe um bônus de +4 em testes de Ladinagem e Ofício. Além disso, com uma ação completa, pode improvisar um kit de ferramentas de qualquer tipo (veja o capítulo de equipamentos). Para usar esta habilidade você precisa ter acesso a materiais — sucata, galhos e cipós... Qualquer coisa serve, mas você não consegue fabricar o kit se estiver sem acesso a nada (por exemplo, preso numa sala vazia).
- **Espelunqueiro.** Você se criou em cavernas ou outros lugares escuros e profundos. Você recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre e visão no escuro.
- **Mimetismo.** Sua pele muda de cor para se adequar ao ambiente atrás de você. Você pode gastar uma ação de movimento para receber camuflagem (pode usar Furtividade para se esconder mesmo sem nenhum outro tipo de

CAVERNA DO SABER

Regras alternativas

A seguir estão duas opções que o mestre pode usar.

Customização Total. Nesta opção, o poder básico de cada raça se transforma num talento racial e não é ganho automaticamente pelos personagens. Em troca, todos os personagens recebem um talento racial a mais. Na prática, as raças se tornam um modificador de habilidade e uma lista de talentos, da qual o jogador escolhe os que quiser. A vantagem é permitir mais personalização por parte dos jogadores. A desvantagem é complicar um pouco o processo de criação e, talvez, descaracterizar um pouco as raças.

Mistureba. Nesta opção, os talentos a seguir podem ser adquiridos por personagens usando as versões normais (do módulo básico de Tormenta RPG). Nesse caso devem ser comprados como talentos normais — os personagens não ganham nenhum gratuitamente.

cobertura e ataques contra você possuem 20% de chance de falha). Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia, dura até o fim da cena e só pode ser usada se você estiver sem armadura ou com armadura leve.

• **Safado.** Atacar pelas costas é com você mesmo! Você recebe ataque furtivo +1d6 (cumulativo com ataque furtivo ganho por classe) e um bônus adicional de +2 ao atacar flanqueando (para um bônus total de +4).

• **Sujismundo.** Acostumado a viver em condições precárias, você se tornou mais resistente que a maioria. Você recebe +4 em testes de Fortitude contra doenças e venenos e não precisa fazer testes de Fortitude por ingerir comida estragada, podendo se alimentar de praticamente qualquer coisa orgânica. Além disso, uma vez por dia você pode rolar novamente um teste de resistência recém realizado. Você fica com o melhor resultado entre os dois rolados.

Halflings

Se existe um povo amante do conforto, são os halflings. Tão pequenos em ambição quanto no tamanho, só precisam de boa comida, roupas macias e tocas aconchegantes, onde repousam com família e amigos. São um povo tímido — para gente tão pequena, tudo parece mais ameaçador —, mas mesmo assim amistoso e hospitaleiro.

Poderes Básicos

• **Destreza +2.**

• **Sortudo.** Uma vez por dia, como uma reação, você pode rolar novamente um teste recém realizado. Você fica com o melhor resultado entre os dois rolados.

Talentos Raciais

• **Arremessador.** O arremesso de pedras é um esporte popular entre os halflings. Você recebe um bônus de +1 em testes de ataque com armas de arremesso e fundas. Além disso, com essas armas, você soma seu modificador de Destreza, não de Força, no dano.

• **Carisma +2.**

• **Destreza +2.**

• **Fofinho.** Awnn, você é tão cuti-cuti! Você recebe +4 em testes de Enganação. Além disso, caso possua o talento Aparência Inofensiva, a CD do teste aumenta em +4.

• **Ligeiro.** Sua forma rechonchuda esconde surpreendente leveza e agilidade. Você recebe +4 em testes de Furtividade. Além disso, para você, a perícia Atletismo é baseada em Destreza, não em Força.

• **Liso.** Seja por proteção divina, uma combinação de agilidade e covardia ou simplesmente pura sorte, coisas ruins dificilmente acontecem com você. Você recebe +2 em testes de resistência.

Humanos

Com sua inesgotável energia, determinação e ambição, os humanos reinam absolutos em Arton. Variantes em tudo que é possível, eles abraçam todas as devoções, bandeiras e causas — podem tornar-se os mais virtuosos heróis, ou mais cruéis vilões.

Poderes Básicos

• **+2 em uma habilidade qualquer.**

• **Herói Nato.** Quando você usa um ponto de ação para adicionar um dado a um teste, rola dois dados e usa o melhor resultado.

Talentos Raciais

• **+2 em uma habilidade qualquer.** Exceto a habilidade escolhida no modificador básico.

• **Talentoso.** *"Você pode ser tudo aquilo que quiser, Mateo... Porque humanos podem ser bons em qualquer coisa"*. Você recebe um talento qualquer, para o qual cumpra os pré-requisitos. Na prática, isso significa que você pode substituir um talento racial por um talento qualquer (consequentemente, isso faz sentido apenas se o mestre fornecer talentos raciais bônus).

• **Versátil.** Adaptáveis, humanos conseguem se adequar a qualquer campo de conhecimento. Você se torna treinado em duas perícias à sua escolha.

Lefou

A mácula da Tormenta sobre Arton tem sido cada vez maior. Não apenas cresce o número de áreas infestadas, mas também a influência do povo da Tormenta — os estranhos lefeu — além de suas fronteiras. Talvez a face mais assustadora dessa influência seja o surgimento dos lefou, os meio-demônios da Tormenta.

Poderes Básicos

• **+2 em uma habilidade qualquer.** Exceto Carisma.

• **Aura de Insanidade.** Uma vez por dia, como uma ação livre, você pode fazer uma criatura em alcance curto se perder na insanidade da Tormenta. A vítima fica automaticamente pasma por uma rodada (não pode realizar ações). Uma mesma criatura não pode ser afetada por esta habilidade mais de uma vez por cena.

Talentos Raciais

• **+2 em uma habilidade qualquer.** Exceto a habilidade escolhida no modificador básico e Carisma.

• **Afinidade com a Tormenta.** Você não recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes. Para calcular o efeito de talentos da Tormenta, você é considerado como se tivesse dois talentos da Tormenta a mais.

• **Aura de Insanidade Maior.** Quando você usa a aura de insanidade, afeta todas as criaturas à sua escolha num raio de 9m.

• **Dentes Afiados.** Você recebe +4 em testes de Intimidação. Além disso, a CD de todos os seus efeitos baseados em medo aumenta em +2.

• **Cria da Tormenta.** Você recebe um talento da Tormenta, para o qual cumpra os pré-requisitos. Na prática, isso significa que você pode substituir um talento racial por um talento da Tormenta (consequentemente, isso faz sentido apenas se o mestre fornecer talentos raciais bônus).

• **Olhos Vermelhos.** Você recebe visão no escuro e +4 em testes de Percepção.

• **Mãos Pegajosas.** Você recebe deslocamento de escalada igual ao seu deslocamento terrestre e +2 em testes de agarrar.

No mês que vem, as sete raças restantes! Até lá!

GUILHERME DEI SVALDI

Nossa Última Batalha
por Davide Di Benedetto

Eles só precisavam ver algo queimar.

Eram o exército com uma nação. Eram Yuden. Engrenagens que moviam a guerra com suor, respiração, passos na direção do inimigo. Visto de dia, o batalhão era uma fila de soldados se desdobrando pela estrada, com carroças puxadas por cavalos, em meio à poeira, debaixo do sol, berrando e empurrando veículos que encalhavam no trajeto.

À noite, era assustador. Aos olhos de qualquer capitão do Reinado a tropa parecia uma aberração. Não havia apenas soldados ali. Outros homens e mulheres caminhavam junto a eles. Civis. As jóias nas pontas de seus cajados iluminavam o caminho e o cântico das vozes suprimia os ruídos.

Clãs caçadores jamais deixavam Yuden. Eram seitas e cultos e não costumavam acompanhar batalhões na guerra. Trajados com roupas negras e máscaras brancas, coladas ao rosto e sem abertura para olhos ou boca, carregando seus cajados iluminados em procissão infinita, entoando palavras numa língua morta, queriam trazer pavor ao coração dos fracos. Queriam que as raças impuras soubessem — estavam chegando, não se importavam em revelar sua presença a ninguém, porque não eram um clã comum.

Eram um clã de magos. Quase uma centena deles.

Ainda assim, algo faltava. Debaixo de pirotecnia e teatro, de máscaras e elmos, um batalhão tão homogêneo que era disforme. Não havia mestres élficos junto às tropas de arqueiros nem turmas de halflings brincalhões fazendo piadas enquanto instruíam jovens plebeus armados com fundas. Não havia anões na linha de frente, prontos para liderar cargas com seus machados e gritos de guerra, contra paredes de escudo e muralhas intransponíveis. Mesmo na multidão de magos, não havia sangue de gênios e fadas nas veias.

Havia goblins, porém. Meio milhar de criaturas de pele verde e acinzentada, baixa estatura, chicoteadas como gado. De vez, em quando um dos magos, em meio ao tédio do cântico e da marcha, aproximava a ponta do cajado com a jóia incandescente de um dos goblins e se deleitava enquanto via a pele chamuscar com a proximidade. O mago foi repreendido por um de seus mestres. O Mestre Mago era um homem cru, não muito mais velho, olhar desapaixonado.

— Pare de maltrar os animais. Não são para diversão, são para o cerco — disse enquanto apontava com o dedo para algo ainda invisível, alvo ainda imaginário, mas que sabia que estava à frente. O mago aprendiz também entendeu o que era. A cidade ainda não conquistada de Roschfallen, sitiada pelas máquinas de guerra dos puristas de Yuden.

— São para alimentar o Colosso.

Num repente o goblin avançou e abraçou as pernas do aprendiz que o torturara, abriu a boca cheia de dente pontudos.

— Alimentem isso aqui, ó! — fechou a mordida na virilha do mago, mastigando carne e engolindo sangue.

O aprendiz berrou de dor. Enquanto dizia palavras incoerentes, os goblins, que haviam conseguido se libertar dos grilhões de alguma forma que os puristas ainda desconheciam, debandaram em laterais opostas da estrada. Se embrenhavam na grama alta da planície, correndo a plenos pulmões para alcançar árvores distantes de um bosque.

— Corram! — gritou o goblin amotinado uma última vez antes de ter o peito trespassado por um punhal.

O Mestre Mago limpou a arma suja de sangue humanoide em suas roupas negras, ordenou um soldado que levasse seu aprendiz ferido aos clérigos de Keenn e Valkaria, e então, somente então, deu a ordem única.

— Caçadores! Pela pureza de Yuden!

A ladainha ancestral dos magos se reacendeu, mas agora uma glossolalia de feitiços díspares conjurados ao mesmo tempo. Alguns dos caçadores se tornaram rápidos como lobos, alcançando os goblins de pernas curtas. Dardos místicos que sempre encontravam o alvo eram arremessados com displicência, queimando e matando fugitivos. O Mestre Mago fez um gesto, uma palavra e imediatamente dez goblins caíram entorpecidos de sono. Vários conseguiram escapar. Alcançaram o bosque ralo e incapazes de se esconder ali, seguiram adiante, até avistar a colina ao longe.

Atrás deles, havia apenas o cântico renovado dos magos, o clarão se aproximando e latido de cães. À sua frente, havia apenas a colina distante, uma elevação solitária, displicente, longe de ser uma montanha, promessa dúbia de salvação.

— Não vamos conseguir — disse um dos goblins.

Alguns pararam, movidos pela certeza que havia mais chance de sobreviver na recaptura do que morrer na fuga, enquanto outros, puro instinto, queriam seguir com o coração aos pulos, apostar tudo.

Foi quando veio o cântico. Não o cântico dos magos, uma melodia lúgubre. Vozes femininas cantadas num idioma fluído e incompreensível.

O canto vinha da colina e mesmo sendo só ar e som, invocava uma miríade de sensações impossíveis em meio ao continente — brisa salgada e molhada, o rebentar de ondas, pio de gaivotas. Uma luz se acendeu na colina tal qual um amanhecer noturno — um farol guiando navios a sua segurança. As luzes dos cajados dos magos foram diminuindo e a grama em que pisavam orvalhou de repente. Em meio à escuridão, o cântico de ódio dos puristas foi silenciado pela melodia mística e pela perplexidade do inesperado.

O contracanto sinestésico ecoou por todos os cantos e, guiados por ele, os goblins fugiram em direção a colina.

* * *

Só precisava ver o mar mais uma vez.

Não de dentro, de fora. Mesmo num mundo de magia, dragões e deuses a visão nunca cansava Fintan. A longa extensão de terra debaixo da abóbada que era o céu, tudo o que os humanos conheciam como o seu mundo, e que os elfos-do-mar como ele chamavam de Mundo Seco, terminava lá longe num horizonte líquido de possibilidades infinitas, a visão do oceano. Do alto da colina, onde estava montado em seu cavalo, podia ver as ondas quebrando contra a costa rochosa.

Fintan sabia que em algum lugar ali, oculto pelas águas, havia outro mundo.

Havia as ruínas de Lendilkar, a antiga capital do reino de Bielefeld, que havia sido submersa como castigo por atacar os povos protegidos pelo Dragão-Rei Benthos. Além dela, ainda mais longe, em águas profundas, havia Imladyrr, o reino dos elfos-do-mar, do qual outrora fora o príncipe-herdeiro. O reino que abandonara a mercê do povo revoltoso, desistindo de proteger a elite decadente e moribunda do qual fizera parte. Talvez, Imladyrr nem mesmo existisse mais, mas Fintan precisava da lembrança. Precisava olhar o passado mais uma vez, para entender que nada disso importava agora — *Imladyrr nunca foi nosso reino* — palavras ditas após uma batalha. Palavras de um dia distante, tão nítidas em sua memória como se o som delas tivesse sido aprisionado no interior de conchas mágicas.

O reino de Fintan era Bielefeld agora. E ele não era não mais um príncipe das águas e sim um senhor de terras.

Um cavaleiro.

Afagou a crina da sua montaria, não o hipocampo que se acostumara a cavalgar na juventude, um cavalo terrestre. Com assobios se pôs a galopar pela planície, através da desolação da costa abandonada onde por milhas e milhas não se encontrava um único povoado. Deixara Thállata, a clériga sereia que era leal a ele, administrando seu feudo na Colina do Sábio Amanhecer, junto a Bolha, o elemental d'água de estimação, convalescido após uma luta. Fintan permitiu a si mesmo o privilégio da reclusão. Semanas longe dos assuntos do mundo, apenas explorando a Costa do Dragão Rei.

Foram longos dias. Dormiu ao relento e em cavernas. Tomou banho de mar e matou a saudade da água salgada em sua pele. Visitou as torres longínquas da Patrulha Costeira. Deixou aos soldados aquartelados presentes e cartas que havia trazido consigo, enviadas por parentes.

Fintan enfrentara a Patrulha Costeira antes. Sua primeira batalha no Mundo Seco. Aconteceu anos atrás, quando ele ainda tinha um exército unido, numeroso, mestiços de elfos-do-mar e bestas anfíbias. A patrulha costeira de Bielefeld era composta por homens e mulheres portando armas e armaduras de ferro tratadas magicamente para jamais enferrujar. Algo que impressionara Fintan, pois a maioria dos inimigos que enfrentara no fundo do mar usava magia ou armas feitas de coral. Metal era difícil de conseguir.

Em sua arrogância, achou, naquela primeira vez, que os humanos não dariam trabalho. A patrulha costeira, porém, dividira e isolara seu exército. Ataques rápidos e precisos durante a noite, tomando estradas e encruzilhadas vitais, impedindo suas tropas junto ao litoral de se comunicarem com as demais. Soldados da patrulha tocavam alarmes soprando em conchas, traziam com seu zunido arcano outros soldados, surgidos do nada, teletransportados por magia de quartéis e torres distantes, atacando de ambos os flancos.

Naqueles dias visitando a patrulha, sentiu a hostilidade e desconfiança que é reservada a antigos inimigos. Os olhares pra baixo, alguns constrangidos, de quem é obrigado a ser cordial por obrigação e dever. Em meio a eles, porém, também encontrou curiosidade e admiração. Afinal, todos sabiam da história de Fintan, o príncipe elfo-do-mar que fora sagrado cavaleiro.

Na primeira noite junto a Patrulha, Fintan achou que envenenariam seu jantar, achou que seria assassinado com golpes de espada enquanto dormia, achou que duvidariam dos seus motivos — será que esperava mesmo que acreditassem que havia vindo de seu feudo, a dias de distância, sozinho, sem serviçais e escolta, apenas para contemplar o mar?

Achou que seria confrontado sobre antigos camaradas. Membros da Patrulha mortos em batalhas contra os elfos-do-mar, naquelas mesmas terras desoladas e tocadas pelas águas.

Nada disso aconteceu.

Fintan sempre se lembraria das expressões gratas dos soldados que o acolheram na torre, lendo as cartas enviadas por suas famílias. Os homens na torre, ilhados do mundo, eram como ele. Sabiam o que era sentir saudade do lar. Sabiam o que era ser soldado, lutar por seu povo acima tudo. Ainda assim, não abusou da sorte. Desapareceu durante a noite. Vagou sozinho pela costa por mais alguns dias, antes de voltar para casa.

Chegou bem próximo do mar. Caminhou pela praia durante a manhã. Diante das águas, viu as ondas como os humanos as viam. A maré que sobe e desce. E que, às vezes, traz coisas consigo: encontrou um tridente em meio a um emaranhado de algas. Era a arma de um soldado de Imladyrr, mas estava ali fazia anos. Devia ter pertencido a alguém das antigas tropas expedicionárias. Fintan adotara armas humanas fazia muito tempo e não imaginou que veria uma arma feita daquele material de novo. Sozinho na praia deserta, vendo a maré subir, compreendeu algo. Sobre a vida, sobre a guerra. Abandonou a arma, mas levou algo a mais com ele naquela manhã.

Estava na hora de voltar. Subiu em seu cavalo e iniciou a viagem de volta ao feudo.

Durante a viagem, descobriu que o reino de Yuden invadira Bielefeld.

* * *

O batalhão yudeniano cercava umas das faces da Colina do Sábio Amanhecer, agora. Os magos do clã caçador haviam perdido muitos goblins na fuga, no entanto, havia alvos mais urgentes: o canto misterioso de muitas vozes, a guerrilha oculta na colina que podia ameaçar as tropas puristas em seu assedio a capital de Bielefeld. Os magos resolveram montar seu próprio cerco.

Limar a ameaça.

Durante o dia, posicionaram tropas, invocaram proteções, enviaram os roedores e pássaros que os serviam para espionar o inimigo. Um acadêmico inseguro, em meio a conjuradores especializados em magias úteis ao combate e captura, arriscou uma hipótese:

as vozes do coral místico eram de sereias. Durante a noite, as luzes dos cajados e o cântico de ódio ressurgiram.

* * *

Só precisava saber que tudo ficaria bem.

Thállata sabia que se Fintan estivesse ali, teria feito o mesmo. Deter Yuden não era escolha pra ela ou para os veteranos da antiga campanha do general elfo-do-mar. Por vezes, quisera fechar os ouvidos e fingir que não estava acontecendo. Que as notícias da invasão eram falsos boatos, que seu papel de cronista de guerra acabara, que poderia dedicar o resto da vida a preservar e estudar as batalhas do passado — aprisionadas na forma de som, dentro de sua biblioteca de conchas mágicas.

Mas a guerra viera mesmo assim e a clériga sereia estava preparada.

Na ausência de seu lorde, ordenara que os soldados humanos permanecessem no vilarejo de Jansford para defender a posição, que estocassem comida e se refugiassem em segurança atrás dos muros e o novo fosso da fortaleza do feudo.

O resto dos soldados, os meio-elfos do mar e os aldeões, vieram com ela para a Colina do Sábio Amanhecer. Seu lugar era no templo. Anteriormente, ali, numa velha caverna, na toca de um urso-coruja, houvera um pequeno local de culto à deusa Marah. Agora um minarete se erguia no topo da colina. Era uma construção recente, um santuário sincrético que homenageava tanto a Marah, deusa da paz, como Tanna-Toh, deusa do conhecimento. Era construído numa arquitetura estrangeira que destoava de tudo em Bielefeld: desenho espiralado, conchas ornamentais, pintura de areia colorida.

Ali Thállata abrigou as crianças de Jansford, e as mulheres e homens que não tinham condições de lutar. Ao seu redor, posicionou o que havia restado das tropas expedicionárias de Fintan. A guarda dos Jovens Salmões já não era tão jovem assim — eram mestiços de humano e elfo-do-mar, todos veteranos experientes e adoráveis resmungões, que questionavam tudo e todos.

Menos as ordens de Thállata.

No topo do minarete, ficava a biblioteca de conchas mágicas da clériga sereia. E desde sua chegada, ela não saira mais de lá. Na manhã seguinte ao canto místico, que

ecoou do topo do minarete e se espalhou pelo vale, chegaram os primeiros refugiados goblins.

Foram recebidos pelos veteranos, alimentados, parabenizados pela resiliência. Os goblins por sua vez agradeceram a ajuda da sereia, que veio ao custo de transformar o minarete na colina em alvo para os puristas. Deram as notícias que mudariam tudo: os magos e sua marcha para ajudar as tropas cercando Roschfallen. Os goblins que levavam consigo para ajudar a manobrar as malditas máquinas de destruição de Yuden e como elas poderiam determinar a guerra. Se Bielefeld queria pelo menos uma chance de vencer, precisava deter o clã caçador.

Na primeira tarde do cerco, vieram os familiares místicos dos magos. Os pássaros e roedores foram mortos a arremessos precisos de tridente pelos Jovens Salmões. Já os goblins se puseram a trabalhar. Não eram escravos, serviçais ou o que quer que fosse que Yuden os reduziu. Eram mecânicos, ferreiros, cientistas. Com pedaços de espadas, armaduras, correntes, algemas, ferraduras, cordas, pregos, galhos, pedras, tábuas e substâncias alquímicas, conseguidas em despensas e cozinhas comuns de acampamento, construíram suas armas. Estilingues, armas de ar que disparavam estilhaços, granadas de fragmentação e lâminas giratórias. Os aldeões de Jansford podiam pouco — oraram às deusas por proteção.

Durante todo esse tempo, Thállata não deixou o cume do minarete.

Ao cair da noite, Fintan voltou.

Vinha acompanhados de dezenas de soldados, elfos-do-mar e mestiços, angariados ao longo do caminho. Soldados que o haviam traído no passado, haviam se aliado a um general amotinado e se dispersado pra saquear o Mundo Seco. No entanto, ao subir do rio, o cardume estava reunido outra vez. O que havia restado dele. Emocionados, os Jovens Salmões abraçaram os irmãos perdidos, deixando para trás velhas desavenças sobre lealdade, sorrindo apesar da rabugice costumeira.

— É bom vê-lo novamente, general! — disse um veterano — De onde saíram esses homens?

— Das estradas, das prisões. Levantei meu estandarte. Eles vieram.

— General, não podemos deixar os puristas saírem da colina. O destino de Bielefeld depende disso. Mas não podemos detê-los. Eles têm magos!

— Nós temos uma sereia — disse Fintan — Onde está Thállata?

E ao ouvir os relatos da noite anterior, foi tomado de mau pressentimento. Fintan subiu correndo as escadas do minarete, sob os olhares assustados dos aldeões que se protegiam dentro da construção. Saltou agilmente pela longa escada de pedra em caracol, até atingir o último andar e estagnar diante de uma porta de carvalho com símbolos e runas.

A biblioteca.

Fintan anunciou sua entrada e abriu a porta sem hesitar. Demorou alguns instantes para entender o significado do que via. A primeira coisa que percebeu foi a grande fogueira apagada, dentro do enorme braseiro. O sinal de ajuda havia sido aceso, é claro, mas não havia ninguém para socorrer a Colina, o que também era evidente. A segunda coisa foi o desaparecimento dos livros das estantes ordenadas alfabeticamente, ainda que aqueles não fossem livros de papel. A biblioteca de conchas mágicas de Thállata estava faltando. Somente algumas restavam.

A maioria delas havia sido alocada de maneira ritualística na sacada externa do minarete. Estavam posicionadas sobre o chão num arranjo pré-determinado. De costas para Fintan, debruçada na balaustrada, Thállata observava silenciosamente o horizonte e as luzes do acampamento inimigo. Ela se apoiava em duas pernas de humano, como toda sereia que se transfigura ao deixar a água, mas estava na postura incômoda de sempre.

— General — disse a sereia com a voz embargada. Não se virou.

— O que aconteceu com a biblioteca?

— Foi preciso. Minha voz não era o bastante.

Fintan entendeu. Em cada uma daquelas crônicas havia antes a coleção de histórias coletada pela sereia. Ali estiveram aprisionadas as últimas palavras de soldados moribundos, histórias de guerreiros, confissões de inimigos, relatos enaltecendo os feitos dele. Agora, utilizadas para o ritual, haviam sido esvaziadas para sempre de seu conteúdo. Usadas apenas para replicar e amplificar a voz da sereia por toda a colina. A maior parte do conhecimento que ela coletara ao longo dos anos, as crônicas da guerra entre os elfos-do-mar e as sereias, o lamento de reis e rainhas, o registro da fundação e da queda de impérios — tudo havia desaparecido para sempre.

— Jamais pediria que sacrificasse tua fé! As crenças de tua deusa. — disse Fintan sem sustentar o olhar

— Minha escolha. — ela caminhando em direção a ele, o rosto tomado de lágrimas. — Não se preocupe. Apenas histórias velhas, sem sentido. Iremos encher as conchas com os

feitos de nossa última batalha — era pra ser uma bravata, não soou assim — Tanna-Toh aprecia conhecimento novo.

As palavras saíram vazias.

Fintan foi ao encontro de Thállata e a abraçou. O elfo-do-mar segurou a sereia em seus braços, acariciou os cabelos verdes, deixou a pele ser umedecida por lágrimas. Ficaram assim por minutos que duraram horas.

— Só essas conchas não serão o bastante para nós. — disse Fintan, quebrando a mudez deles — Este não é o fim. Ainda não.

Tomou as mãos dela e depositou algo lá: uma concha entalhada, do tamanho de um punho. Thállata guardou-a.

Mancando seu andar bípede foi até as estantes e apanhou algo. Era uma garrafa de vidro transparente, tampada por uma rolha, mas não continha líquido. Algo se agitava dentro dela.

– Também tenho algo para você. O elemental está pronto.

– Bolha?

– Ele se recuperou desde a última vez, mas acho que vamos ter que mudar o nome dele.

Fintan apanhou a garrafa e contemplou no interior a nuvem se agitando como uma pequena tempestade. O elfo-do-mar sorriu. Era sempre bom rever velhos amigos.

* * *

Então lá embaixo o clã caçador começou a avançar.

Sem nenhum grande anúncio, iniciou a batalha pela Colina do Sábio Amanhecer

* * *

Só precisava vencer.

Protegido por um escudo invisível de energia ao seu redor, o Mestre Mago levitou junto aos seus aprendizes sobre a colina, ordenando que assumissem formação de vôo. Lá embaixo, luzes místicas conjuradas seguiam cantando em direção a colina para esmagar os impuros.

Nenhum dos soldados daria sangue de Yuden naquela noite, porque o sangue deles era para a queda de Bielefeld. O clã caçador seria o bastante para massacrar os rebeldes.

Sete magos voadores assumiram suas posições, cercando o minarete na colina. A luz que iluminara o templo na noite passada estava apagada, mas como esperado, o contracanto sinestésico reiniciou.

— Ao meu comando — disse o Mestre Mago — Preparar!

Gestos céleres e circulares dos magos, palavras em lalkar antigo e, em um segundo, chamas e faíscas começaram a tomar a forma de esferas incandescentes.

Antes que pudessem disparar, o Mago Mestre viu os primeiros tridentes voarem do topo do minarete, atravessarem proteções arcanas e se cravarem nas gargantas dos aprendizes. Dois deles caíram. Um terceiro deteve e apanhou um projétil, apenas para perceber tarde demais que era a granada de um goblin. Ela explodiu em seu rosto.

Outros magos urraram suas conjurações, tentando sobrepor o canto que emanava da sacada do minarete, mas suas vozes eram inaudíveis e uma a uma as bolas de fogo se apagaram.

— Inutéis — o Mestre Mago rosnou e tentou aterrissar com um salto sobre o balcão do minarete. Desviou de um tridente em pleno ar e então sentiu todo seu corpo queimar quando a criatura veio na sua direção. Era como ser abraçado por uma panela d'água quente. O purista agonizou enquanto pele e olhos eram queimados. Com um gesto, se desvencilhou depressa. Com outros, acelerou o tempo, projetou curas arcanas, envelheceu o próprio corpo acelerando sua recuperação natural.

Encarou o inimigo enquanto ainda estavam voando, bem longe de qualquer chão.

O elemental era uma massa de vapor quente e eletricidade em constante agitação. Fervilhava e pulsava. Era pelo menos três vezes maior do que ele.

— Essa é a sua arma secreta, escória? — vociferou.

Enquanto o mestre falava, aprendizes continuavam a ser abatidos pelos projéteis disparados do minarete. Contra-atacavam com arcanismos acelerados — eram mais fracos que bolas de fogo, mas rápidos, letais e penetravam a música da sereia.

O elemental de vapor cuspiu um relâmpago que errou o alvo e então investiu voando no ar, tentando engolfar o Mestre Mago mais uma vez. Dessa vez, o purista estava preparado. Voou para longe, então se esquivou, uma vez, outra vez e, para a frustração da criatura vaporosa, se dividiu em cinco cópias idênticas que a cercaram.

— Morte aos impuros! — gritaram os cinco mestres mascarados que eram um só.

Com uma só rajada mágica de gelo penetrante fizeram o elemental urrar trovões de dor, se condensar e sumir da existência. Com um urro vitorioso o Mestre Mago aterrissou no minarete.

— Rendam-se.

À sua frente, finalmente viu a sereia.

Era apenas uma.

Trajada numa armadura feita de coral, dobrada sobre seus joelhos dentro de um círculo místico, cercada por conchas mágicas que reproduziam com perfeição seu canto assombrado. Por toda a sacada externa do minarete havia cadáveres de goblins e elfos-do-mar fulminados pela magia dos magos aprendizes. Por um minuto, o Mestre Mago ficou confuso. Não entendeu como aquelas criaturas podiam estar ali e como seres tão diferentes tinham se unido contra eles.

Então viu Fintan.

Na penumbra, o elfo-do-mar numa cota de malha escamada, os traços andróginos de seu rosto, o tridente forjado com adamante que empunhava.

— Você é o líder. Sempre tem um líder — disse o Mago Mestre.

— Não fui eu que detive vocês todo esse tempo — disse Fintan.

— É mesmo? Por isso são fracos, tropas híbridas, sem coesão. Por isso morrerão. Como moscas. — deu um passo a frente, mas Fintan levantou a arma

— Você não passará — rugiu o elfo-do-mar.

— Não? — disse o mago com deboche — Nós sempre passamos!

Num borrão de movimento, seus dois braços se tornaram oito. Ele iniciou uma ladainha e um feitiço de morte se desenhou no ar, uma runa ancestral mirando a sereia.

Matar o Mestre Mago não protegeria Thállata do feitiço. Fintan largou o tridente e investiu gritando contra o humano, se jogando na frente da magia que o atingiu, torturou sua carne, invadiu sua mente. Resistiu. Abraçou o inimigo e o empurrou contra a balaustrada, despencando junto a ele da torre enquanto gritava no ar.

— Por Bielefeld!

A queda acelerou vertiginosa. O abismo se aproximando rápido lá embaixo. O Mestre Mago conjurou sem gestos ou voz e com único pensamento eles foram apanhados por magia e planaram até o chão. O corpo do Mestre Mago se tornou escorregadio e ele escapou do abraço de Fintan.

Os dois oponentes rolaram colina abaixo, se machucando na queda e nas pedras.

Fintan dançou sobre si mesmo e se pôs de pé, enquanto assumia postura de combate. O Mestre Mago tentou voar novamente, mas tudo que conseguiu foi um salto prolongado. Aterrissou novamente e o campo místico que o protegia apagou de súbito. Estava cansado. O canto da sereia em sua cabeça tornava difícil lembrar das palavras corretas para reacender os encantamentos. Gaguejou algumas evocações.

Em vão.

— Música maldita — disse com um esgar de desespero, a voz trêmula e sacou o punhal.

— Olhe ao seu redor — disse Fintan — Vocês não têm com vencer

Gritando, o Mestre Mago correu com seu punhal e tentou perfurar o elfo-do-mar, mas o homem submarino segurou seu braço e torceu o punho, fazendo a arma cair. Com o outro braço Fintan segurou o purista pelas vestes rasgadas e ergueu-o no ar.

— Veja!

Foi obrigado a ver. Os magos do clã caçador ao se aproximar do minarete, sem experiência, sem versatilidade, viram-se incapazes de evocar magias contra o canto da sereia. Sem conseguir projetar um único dardo místico ou escudo arcano eles tentavam recuar e caiam diante de lanças e granadas.

— Salmões! — gritou um veterano mestiço de elfo-do-mar erguendo seu tridente — Até a morte! Contra Yuden! Pela liberdade!

— Pau neles — completou um goblin de tapa-olho, dando corda na sua lâmina giratória.

A resistência desceu a Colina do Sábio Amanhecer, gritando, correndo lado a lado, cravando suas armas contra os magos que se viravam e tentavam correr, espetando costas desprotegidas, partindo espinhas, perfurando gargantas e continuando em carga até a planície.

O Mestre Mago começou a rir.

— Esses vermes estão condenados. Ainda temos nossos soldados. — disse com escárnio.

Fintan não disse nada, atirou o purista ao chão.

Lá embaixo, elfos-do-mar e goblins continuavam avançando de maneira esparsa e indisciplinada contra os soldados yudenianos na planície, que formavam uma parede de escudos espessa para recebê-los

— Não há nada que você possa fazer quanto a isso elfo.

— Não posso — assentiu Fintan com resignação — Mas ela pode!

A música havia parado de ecoar do minarete agora. Sobre a sacada da torre, Thállata se equilibrou incerta sobre a balaustrada. Ela fez o sinal de sua deusa e dentro de um alforje, retirou a concha que Fintan lhe havia dado. Ela acariciou os entalhes, que eram como aqueles de uma flauta, e soprou o bocal com toda força.

Por alguns instantes, nada aconteceu.

Então veio o zunido arcano. As vozes e os gritos guerreiros.

— Khalmyr vult!

Do outro lado da parede de escudos yudenianos, cavaleiros haviam se materializado no ar. Suas armaduras reluzentes, sem um único traço de ferrugem, cobriam todo o corpo. Portavam o estandarte de Bielefeld, estavam armados com redes e lanças. A Patrulha Costeira assoprou suas próprias conchas mágicas, trazendo ainda mais cavaleiros das torres distantes do litoral. Investiu contra o flanco desprotegido dos puristas que se viu em pânico e quebrou a formação.

Prensados entre a resistência da colina e os cavaleiros vindos do mar, os puristas tentavam sobreviver inutilmente cortando e perfurando enquanto os oponentes entravam em suas fileiras.

Aproveitando o pandemônio, goblins cativos se libertavam e matavam seus captores. Saltavam, arranhavam, mordiam e cravavam dedos em olhos

— Se renda, agora. — disse Fintan ao Mestre Mago.

Ele se rendeu.

***

O fim de uma batalha pode ser sempre confuso e Fintan ainda passaria muitos e muitos dias lidando com as consequências daquela. Naquela manhã junto a praia, entendeu que o rumo de uma guerra, ou até mesmo de uma única batalha, é como a maré, vista pelos humanos.

Vai e vem. Traz e leva.

A guerra trouxe o retorno triunfal de seu elemental, apenas para que a criatura morresse lutando contra os magos puristas. Trouxe a invocação da Patrulha Costeira no último momento, que ajudara suas forças, mas desaparecera novamente, logo em seguida, para lutar contra piratas no litoral. Trouxe o retorno dos seus veteranos mais habilidosos, mas a morte de muitos soldados estimados. Trouxe a captura valiosa de nobres yudenianos, mas também a responsabilidade pelos refugiados goblins acampados em seu feudo e que, por terem sido escravos, não podiam simplesmente voltar a Yuden. Trouxe a notícia do cerco da capital e a incerteza de que Bielefeld ainda seria um reino amanhã.

Em meio a tudo isso, Fintan sabia que, não importava o quanto as coisas parecessem ruins, devia esperar e ver o que a maré traria no dia seguinte. Naquela noite, porém, havia apenas um lugar onde queria estar enquanto aguardava.

Subiu com passos feridos as escadas do minarete.

Lá em cima, encontrou Thállata.

IN COLOR! GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Que dentes grandes você t–Aaaaaaaah!

NOITES DE LUA CHEIA!

O lobisomem é um dos monstros mais tradicionais na história do medo da humanidade. Todas as culturas do mundo temem alguém que se transforma em uma fera selvagem, e como as culturas europeias foram dominantes em vários momentos da História, o lobo acabou se tornando a fera selvagem mais comum em lendas e histórias de assustar.

Uma das referências mais antigas (registradas) a humanos ligados a lobos seria a história de Licaão, o rei grego que ao reconhecer o deus Zeus disfarçado, tentou servir a ele carne humana. Zeus percebeu e ficou furioso, condenando-o a viver para sempre como um lobo. O nome original de Licaão, em grego, é Lycaon, o que deu origem ao termo licantropo, que quer dizer pessoa que vira lobo. O termo foi posteriormente aplicado a qualquer tipo de pessoa que vira animal e também ao distúrbio psicológico em que a pessoa acredita que se torna um animal.

Além dessa origem mitológica, vários relatos e documentações sobre lobisomens, ou pessoas que viravam lobo, ou lobos que viravam pessoas, datam desde o século XV, tendo sua maior ocorrência nos dois séculos seguintes. É possível encontrar transcrições de julgamentos de lobisomens e suas execuções, a maioria com base em relatos e depoimentos, e quase sempre sem nenhuma prova, evidentemente (aquele tempo não era chamado "Idade das Trevas" à toa).

Daí em diante, histórias de licantropos e similares não faltaram. Praticamente toda cultura do mundo tinha sua versão, até mesmo em lugares onde lobos não eram exatamente comuns. Claro que não faltam alternativas, como homens-tubarão no Havaí, mulheres-raposa no Japão, homens-tigre na Índia e homens-hiena, chacal ou leão na África, entre muitos outros. Mesmo com uma concorrência pesada, o lobisomem foi o que conseguiu um lugar de respeito no salão da fama dos monstros clássicos.

O medo de ser caçado por uma criatura feroz e mais poderosa, que espreita nas sombras para nos atacar é perfeitamente encarnado no lobisomem, que, pra piorar, ainda mantém uma parte da inteligência humana. O pesadelo perfeito, uma pessoa aparentemente normal, que ganha mais força e mais astúcia e mais poder, só para caçar seus iguais.

E como o medo esteve presente no cinema praticamente desde sua criação, não demorou para que lobisomens fossem passados para a tela grande. Na verdade, não demorou nada, já que o primeiro filme do subgênero é de 1915! Um curta mudo chamado *The Werewolf,* do qual pouquíssimas imagens sobreviveram.

Já com o cinema falado, tivemos *Wolfblood* (1925) e *O Lobisomem de Londres,* (*Werewolf of London,* 1935), mas foi em 1941 que o lobisomem subiu ao patamar dos monstros clássicos com *O Lobisomem* (*The Wolf Man*) dos Estúdios Universal. A interpretação carismática e intensa de **Lon Chaney Jr.** é um dos pontos fortes do filme, que também acabou ditando os elementos mais famosos da mitologia do lobisomem, extensivamente utilizados em filmes seguintes (mais até do que detalhes como cronologia, roteiro, coerência...).

O papel de Larry Talbot, amaldiçoado a se transformar no lobisomem nas noites de lua cheia, ficou tão marcado que Chaney o repetiu mais quatro vezes, mas nenhuma delas em uma sequência do filme original: *Frankenstein Encontra o Lobisomem* (*Frankenstein Meets the Wolf Man,* 1943), onde os dois monstros se enfrentam; *A Mansão de Frankenstein* (*House of Frankenstein,* 1944), um cientista louco e um corcunda escapam da prisão e acabam encontrando Drácula, o monstro de Frankenstein e o lobisomem; *O Retiro de Drácula* (*House of Dracula,* 1945), onde Drácula e o Lobisomem querem encontrar uma cura para suas condições e... encontram um cientista louco, um corcunda e o monstro de Frankenstein. E teve ainda a comédia *Abbott e Costello às Voltas com Fantasmas* (*Bud Abbott Lou Costello Meet Frankenstein,* 1948).

Em 2010, *O Lobisomem* teve uma refilmagem de grande orçamento, com um elenco estelar, **Benicio Del Toro, Emily Blunt, Anthony Hopkins** e **Hugo Weaving**, com efeitos especiais fantásticos e maquiagem do lendário **Rick Baker**. Apesar de ser tecnicamente boa, a refilmagem não tem muita alma, provavelmente resultado da interferência dos produtores na direção e no roteiro do filme.

Depois do Lobisomem da Universal (o estúdio, não a igreja), vários outros monstros canídeos surgiram. Aqui vão alguns dignos de nota: *A Fera de Londres* (*She-Wolf of London,* 1946), um filme de atmosfera, com um tom mais centrado no suspense sobre quem era o lobisomem; *I Was a Teenage Werewolf* (1957), algo como "Eu era um Lobisomem Adolescente", onde um hipnotizador usa um soro experimental num adolescente, que o transforma num lobisomem; *A Face do Monstro* (*Werewolf in a*

Lon Chaney Jr.: tão clássico que a gente nem faz piada

A transformação doída de *Um Lobisomem Americano em Londres*

Girls' Dormitory, 1961) filme com um nome tão ruim que a versão em português ficou com vergonha e saiu com um título totalmente genérico; *A Maldição do Lobisomem* (*The Curse of the Werewolf,* 1961), com o grande ator **Oliver Reed**, a versão dos estúdios Hammer para o lobisomem, como foi feito com os outros monstros clássicos. Em 1971 tivemos *A Noite de Walpurgis,* (ou *The Werewolf vs. Vampire Woman,* ou *La noche de Walpurgis*), o primeiro filme da saga do lobisomem Waldemar Daninski, criação máxima do ator **Paul Naschy** (de quem a gente falou na *Dragão Brasil 117*).

O resto dos anos 1970 não foi lá tão bom para a licantropia cinematográfica, sem filmes realmente marcantes. *A Maldição da Lua Cheia* (*The Boy Who Cried Werewolf* , 1973), cujo lobisomem mais parecia um homem-terrier, conseguia esvair toda eventual seriedade e terror do filme cada vez que o monstro aparecia. Em 1974 saiu *A Fera Deve Morrer* (The Beast Must Die), com uma ideia legal: oito pessoas são convidadas a passar um final de semana numa propriedade afastada e uma delas é um lobisomem, só que ninguém sabe quem. Com o sempre magnífico **Peter Cushing**. *A Lenda do Lobisomem* (*Legend of the Werewolf,* 1975) também tem Cushing no elenco e uma trama mais interessante envolvendo uma criança selvagem e um circo itinerante.

O público parecia estar meio cansado dos lobisomens como eram feitos até então. Os visuais e as técnicas da época não pareciam ajudar muito (eu já falei do homem-terrier, né?) e o subgênero mostrava sinais de desgaste, já que muito do mito já tinha sido explorado e os cineastas pareciam não ter para onde ir ou o que mostrar. Aí chegaram os anos 1980.

Em 1981, chegavam aos cinemas dois dos melhores filmes de lobisomem da história, que, ao mesmo tempo modernizavam e revigoravam o mito da licantropia. Esqueça a pessoa peluda, com dentaduras e unhas falsas (mas ainda usando roupas e sapatos): o lobisomem agora era um monstro, muito maior e mais selvagem que uma pessoa, com feições extremas e exageradas, que rasgavam e mutilavam suas vítimas.

Grito de Horror (*The Howling,* 1981), do genial diretor **Joe Dante** (que melhorou muito a história original), mostrava uma repórter traumatizada que ia se recuperar numa comunidade afastada... onde todo mundo era lobisomem. Foi a primeira vez que lobisomens apareciam como tendo uma sociedade organizada, uma verdadeira comunidade. O visual impressionante — com cabeça de lobo, garras imensas, cauda, pernas de lobo — deixou a audiência chocada e várias cenas foram considerada explícitas demais (como a do licantropo que arranca uma bala que estava dentro da sua cabeça) e foram cortadas em algumas versões mandadas para os cinemas. Aqui no Brasil, graças a uma confusão da distribuidora, foi exibida a versão integral.

O filme também gerou uma série de continuações, nenhuma com o brilho e destaque do primeiro. Em *Grito de Horror 2* (*Howling II: Stirba — Werewolf Bitch,* 1985) a história beira o cômico, com lobisomens que não são afetados por prata mas sim por... titânio? **Christopher Lee** participa desse filme, e chegou a pedir desculpas a Joe Dante por isso. *Grito de Horror III* é sobre... lobisomens marsupiais. *Grito de Horror IV* tenta fazer uma versão mais fiel ao livro original, que não era lá tão bom assim. Do quinto filme para frente, a qualidade cai imensamente até *Gritos de Horror: O Renascimento* (*The Howling Reborn,* 2011) oitavo filme que tenta fazer uma versão séria e de terror de *O Garoto do Futuro* (*Teen Wolf,* 1985)

Ao mesmo tempo (em 1981, lembra?) o experiente diretor **John Landis** foi o responsável pelo outro filme de lobisomem mais memorável do cinema contemporâneo: *Um Lobisomem Americano em Londres* (*An American Werewolf in London*). Landis queria um lobisomem realmente monstruoso, e que a audiência presenciasse e "sentisse" a dor da transformação em fera. Mais que isso, seu objetivo era deixar claro que e era ruim, MUITO ruim ser amaldiçoado com licantropia. E ele conseguiu tudo isso. Um jovem americano em viagem é atacado por um animal e sobrevive, mas nas noites de lua cheia se transforma e mata. Não é lá muito criativo, mas a forma como a história é mostrada é pavorosa. O pobre coitado é assolado pelos fantasmas das pessoas que ele mata, além de sofrer muito a cada transformação. O lobisomem de Landis é um dos mais icônicos do cinema, saindo completamente do padrão de homem-lobo. É uma versão demoníaca, uma criatura mortal e implacável, responsável por muitos pesadelos.

Também teve uma continuação em 1985, *Um Lobisomem Americano em Paris* (*An American Werewolf in Paris*), mas é apenas um caça-níquel sem criatividade. Uma curiosidade: em 2005 saiu um filme chamado *Um Lobisomem Mexicano no Texas* (Mexican Werewolf in Texas), que tentava aproveitar um pouco do título, mas não tinha nada a ver com o filme original. Aliás, não tinha nem lobisomem, já que o monstro era... o chupacabras!

Com esses dois filmes no começo da década, a onda voltou com força, e várias produções aproveitaram as novas possibilidades ou só revisitaram os antigas lobisomens com um novo olhar.

Em 1981, tivemos *Lobos* (*Wolfen*) que é uma história de lobisomens com uma abordagem diferente (parte da coisa é ser surpreendido por isso). O diretor **Neil Jordan** fez, em 1984, o excelente *A Companhia dos Lobos* (*The Company of Wolves,* 1984), que mistura licantropia e contos de fada. No ano seguinte, **Michael J. Fox** estrelou *O Garoto do Futuro* (*Teen Wolf*), comédia que mostrava como um adolescente ficava mais descolado ao descobrir que era de uma família de lobisomens. O título não tem nada a ver com lobisomens, e foi dado para aproveitar o sucesso de J. Fox com a trilogia *De Volta para o Futuro*.

Em 1985 foi a vez de *A Hora do Lobisomem* (*Silver Bullet*), baseado no livro de **Stephen King**. Mais um filme que entrou na onda do *"A Hora do..."*. E ainda cometeram uma coisa chamada *Minha Mãe é um Lobisomem* (*My Mom's a Werewolf,* 1989).

E não parou por aí. Em 1994, **Jack Nicholson** protagonizou *Lobo* (*Wolf*) filme que recuperava o lobisomem clássico (como o de Lon Chaney), com uma abordagem mais urbana e contemporânea (e um ator MUITO melhor).

Os anos 2000 começaram muito bem com *Possuída* (*Ginger Snaps,* 2000), sobre uma de duas irmãs que é mordida por um lobisomem e acaba se transformando. Vários paralelos sobre licantropia, crescimento, adolescência e angústia juvenil são muito bem mostrados, tor-

Que péssimo exemplo para as crianças, WolfCop!

nando o filme delicado, sutil, violento e brutal ao mesmo tempo. Teve duas continuações, formando uma trilogia curiosa e divertida.

Dog Soldiers — Cães de Caça (*Dog Soldiers*, 2002) tem uma história interessante: uma ação militar dá muito errado quando encontra... lobisomens. Em 2005 tivemos o excelente *Amaldiçoados* (*Cursed*), com Christina Ricci encabeçando um ótimo elenco.

Depois tivemos algumas produções não exatamente boas ou marcantes, mas que valem a pena dar uma olhada descompromissada: *A Fera Assassina* (*Big Bad Wolf*, 2006); *Skinwalkers — Amaldiçoados* (*Skinwalkers*, 2006); *A Garota da Capa Vermelha* (*Red Riding Hood*, 2011); *Lobisomem: A Besta Entre Nós* (*Werewolf: The Beast Among Us*, 2012); *Sinistro: A Maldição do Lobisomem* (*Wer*, 2013), que começa mostrando o mito do lobisomem de uma forma mais realista, com partes bem interessantes, mas depois se perde um pouco até final; *Late Phases* (2014), onde um veterano cego, ao ser colocado em um lar para idosos, percebe que o local está sendo atacado por um lobisomem. Como ninguém acredita, cabe a ele dar um jeito na situação; *Lobos* (*Wolves*, 2014), que é mais um filme de ação com uma pitadinha de lobisomens; *O Uivo* (*Howl*, 2015), é um filme bem curioso e diferente, aflitivo e com um conceito de lobisomem um tanto diferente.

E não esquecendo o bizarro e muito divertido *Lobocop* (*WolfCop*, 2014), mistura de comédia, horror e ação em que um policial (muito ruim e incompetente) acaba virando um lobisomem, se tornando um superpolicial. Ruim, mas legal e engraçado ao mesmo tempo. Por incrível que pareça, uma continuação (*Another Wolfcop*) está em fase de pós-produção...

Felizmente, parece que os filmes de lobisomens (ou licantropos e similares) voltaram de forma mais sólida, com produções de vários tipos e qualidade pipocando em vários países e com uma boa frequência.

É uma mitologia imensamente rica, que ainda tem muito para ser explorada. As aparições de lobisomens em séries e outros filmes também são bem interessantes. Para os fãs dos licantropos, por exemplo, a série *Hemlock Grove* tem muito a oferecer. Mas só a primeira temporada, por favor.

O prêmio de ideia mais imbecil vai para o filme *Projeto Metalbeast* (*Project: Metalbeast*, 1995): em 1974, para criar o soldado perfeito, um projeto do Governo injeta num soldado um soro de lobisomem (oi?). A coisa dá errado, o tal soldado sai matando o povo todo, mas é capturado e congelado criogenicamente (oi?). Vinte anos depois, um outro grupo de cientistas do governo está pesquisando implantes de pele metálica para criar um supersoldado. Ao utilizar cadáveres para testar a tal da pele metálica, esses cientistas acabam usando o corpo congelado do soldado lobisomem e criam... um lobisomem com pele metálica (OI?).

Não é tão legal quanto a descrição faz parecer e... que ideia terrível! Filme bem ruim dos anos 1990, veja por sua conta e risco. Ou melhor, não. Vai por mim.

ROGERIO SALADINO

ENCONTRO ALEATÓRIO

MEDO DE MESTRAR

Superando o maior desafio de um mestre iniciante

Criadores de mundos e guias de masmorras, sua hora chegou! Esta será a sua primeira vez no papel de contador de histórias e o medo lhe corre a espinha. Mas não temam! A cavalaria está chegando.

Quem não gosta de sentar, se divertir com amigos, participar de histórias épicas e corajosas? Ao mesmo tempo, existe uma pontinha de vontade de ser o narrador, conduzir sua idéia e ver como os jogadores lidariam. Mas o frio que desce a espinha é maior: tantas coisas pra se preocupar, planejamentos e mais planejamentos. O papel do narrador pode ser assustador, seja para novatos ou mesmo jogadores já experientes.

A verdade é que como muitos jogos exigem preparo e conhecimentos profundos de cenário e regras, muitas pessoas acabam por desistir de mestrar. Claro que, hoje em dia, nem todo jogo precisa de tanto preparo — mas a carga que fica nesse posto ainda é grande e, às vezes, afasta as pessoas interessadas.

Bem, se você está com aquela vontade secreta de narrar algum jogo, ou mesmo com um grupo iniciante e é o único disposto a ler algumas regras, não se preocupe! Por mais que exista insegurança, existem também alguns métodos que podem ajudar a vencer esse medo. É hora de deixar a aflição de lado e desfrutar das boas horas de diversão que o ato de contar histórias nos traz!

"Não é preciso que o mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente mestrar pelo menos uma vez."

Marcelo Cassaro, Manual 3D&T Alpha, p. 130

Não tenha medo de errar

Por mais que seja bobo dizer isso, ajuda bastante já estar com isso em mente.

Jogar RPG é uma experiência muito pessoal. As histórias criadas ali serão apenas do seu grupo. Por isso não tenha medo de se arriscar mesmo com pouca experiência. Todos terão em mente que o narrador é novo e devem estar dispostos a ajudar ou no mínimo serem pacientes. Ou pelo menos é assim que deve ser. Todo jogo de RPG deveria começar com uma boa conversa entre os jogadores para que essas coisas sejam acertadas. Não é vergonha dizer "eu estou começando e posso errar um pouco, mas conto com vocês para fazermos uma história/jogo legal".

Vários sistemas são difíceis de ajustar os desafios. Não é fácil saber que tipo de monstro o grupo consegue enfrentar ou se o labirinto está grande demais para manter o foco do pessoal. Essas coisas vão se ajustando com o tempo. Você não vai entender tudo de primeira e tudo bem.

Uma aventura onde todos os desafios são balanceados poderia até ficar um tanto monótona. Então não há problema em errar as vezes e usar um '*ex-machina*' ou um portal para ajudar os jogadores a saírem de uma enrascada maior do que você tinha planejado. É ter a certeza de que todos estão passíveis de errar.

Se você for ser legal e gentil com seus jogadores, eles não vão te abandonar no primeiro erro.

Saiba ouvir

Existe sempre o medo de não criar uma história interessante, que engaje o grupo. E ainda achamos que estaremos sozinhos nessa empreitada como narradores. É um equívoco comum, motivado pela boa vontade.

Lembre-se: VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO!

Criar uma história (um mundo, um cenário), não precisa necessariamente ser uma atividade solitária. Ninguém tem a obrigação de ser um **Tolkien**. O grupo pode criar tudo coletivamente, mesmo que o jogo não indique essa premissa. Vocês podem se reunir para fazer seus personagens e os jogadores podem sugerir experiências, lugares, nomes de cidades, tipos de paisagens e desafios que eles querem encarar. Você como mestre vai ter o papel de selecionar e juntar essas sugestões de uma forma coesa.

Os jogadores não só vão criar expectativa como vão se sentir parte do universo, criando um carinho especial pelo cenário que vocês fizeram juntos. Além disso, sem o peso de precisar inventar TUDO, você pode se concentrar em criar pequenas surpresas e momentos realmente especiais.

Outro bom começo é perguntar que tipo de história os jogadores gostam/pensam que seria interessante, indicando séries e coisas que eles gostam de assistir. Assim você pode procurar por essas referências e tentar emular experiências parecidas no jogo de vocês. Se alguém do grupo gostar de *Game of Thrones*, você pode colocá-los num universo onde o reino está em risco de ser assumido por outros nobres. Talvez ninguém do grupo seja nobre, mas dar a possibilidade deles apoiarem algum dos nobres concorrentes ao trono pode ser uma experiência interessante.

Leia o capítulo do narrador

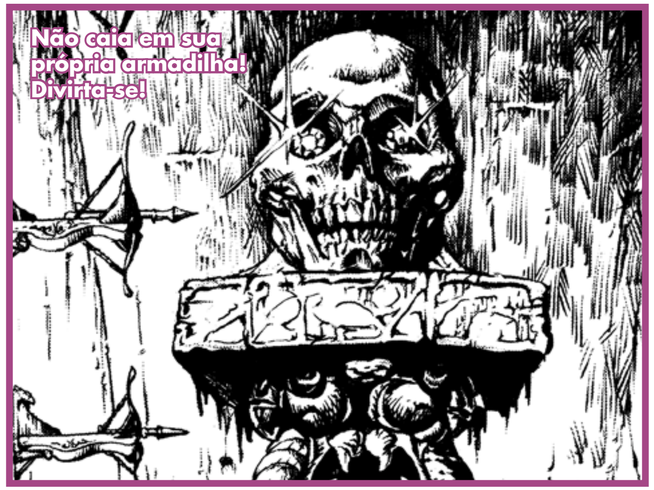
Essa parece um pouco óbvia, mas não é. Muita gente (inclusive eu, no início) já se aventurou a narrar alguma coisa sem ter lido os capítulos referentes ao papel do narrador do sistema escolhido. A maioria é realmente útil, tanto para informar passos importantes no jogo quanto para criar situações ou dar alguma segurança ao narrador de primeira viagem. É quase como uma fadinha que te leva pela mão, te guiando nos percalços.

Outra vantagem é que cada autor tem dicas diferentes, por isso vale a pena até ler o capítulo do narrador de sistemas que você NÃO vai narrar. Alguns afirmam que você não precisa necessariamente decorar as regras, mas ler o livro e anotar os passos mais importantes do jogo. Outros dizem que o importante é se divertir com o seu grupo e que no geral, o papel do narrador é o de mediador, e assim por diante.

O que importa é colecionar dicas, fazendo com que estes capítulos em especial funcionem como um guia de aconselhamento para novos narradores. E isso te dará mais confiança.

"Como mestre, você vai costurar as ideias e interpretação dos jogadores em uma história coesa. Todos constroem a história juntos, enquanto jogam. Mas é você quem a conduz".

Vários, Tormenta RPG, Edição Revisada, p. 234



Aceite ajuda

Alguns jogadores gostam de saber todas as regras pertinentes de um jogo, muitas vezes para poder aproveitar o melhor do sistema. Estas pessoas não estão erradas.

Se você é iniciante, não precisa ver esse jogador como um inimigo ou alguém a ser silenciado ou evitado. Você pode fazer dele um aliado. Combinando previamente que ele vai servir como consultor (claro, sem abrir mão das suas próprias anotações de regras), você ganha um parceiro em caso de dúvida. Assim a mesa perde menos tempo nesse tipo de discussão e seu amigo sentirá que seu conhecimento é importante e valorizado.

Outra ajuda bacana em sistemas que precisam de anotações constantes: o posto de secretário. Alguém é escolhido, pega um papel e faz uma tabelinha com os nomes e turnos, assim como as informações dos inimigos. Ajuda a aliviar um pouco as responsabilidades do narrador no momento do combate, que normalmente é a hora em que a tensão mais se acumula. Fica mais fácil ter um único lugar pra checar as informações de nível de dificuldade, vida, pontos e dados. Quem ficar com esta função também pode cuidar de anotar os nomes pertinentes dos personagens coadjuvantes e pistas sobre o desafio da vez. E claro, esse papel pode e DEVE alternar entre os jogadores. Todos devem ajudar o jogo a fluir.

No fim vocês ainda vão ter vários papéis catalogando batalhas, pontos e informações. É quase um diário de aventura!

Divirta-se

Esta é e deveria sempre ser a principal premissa de qualquer jogo de RPG. Afinal: é um jogo.

Claro que podemos ter histórias tensas, tristes, e felizes, mas isso não significa que não há espaço para relaxar e deixar a imaginação correr solta. Como narrador sua responsabilidade é maior, mas não quer dizer que você não possa se divertir. Por isso lembre-se de sempre conversar com seus companheiros de jogo.

Se todos haviam concordado em fazer uma aventura mais sóbria ou mais obscura, mas ninguém para de fazer e o negócio está virando chacota: converse. Pergunte se eles ainda querem aquele estilo de aventura escolhido inicialmente e não se frustre.

Se eles disserem que perderam o fio da meada, não é preciso ficar enlutado com a proposta de jogo perdida. No lugar de fazê-los destruírem 'O ANTIGO MAL ESCONDIDO NAS SOMBRAS' passe a fazer aventuras mais scooby doo.

Ou seja, não vá contra a corrente. Isso só vai fazer as coisas parecerem mais difíceis.

Arbitrando

Regras são importantes para a condução de um bom jogo. Elas estão no livro para te ajudar e todos deviam ter isso em mente. O papel do narrador nestes momentos é o de decidir no caso de uma dúvida de regra, de buscar justiça numa situação questionável. Mesmo que no início você não saiba as regras, é preciso parar e tentar fazer o que parece melhor na situação atual.

Muitas vezes não compensa parar o tempo todo para consultar e debater regras e é necessário dizer "vamos fazer X e depois consultamos como é". Com o tempo as regras vão vir naturalmente na memória e o jogo vai melhorando. Sempre existe aquele momento que você lê as regras do Banco Imobiliário e descobre que estava fazendo tudo errado por anos, mas tudo bem. Na próxima vocês fazem certo e ninguém vai ficar emburrado por causa disso (ou pelo menos não deveria).

Como jogadores, todos entendem uma coisa ou outra errada também, mas é por isso que o jogo é coletivo: várias cabeças se juntam para entender e você apita o sim ou não. Quanto mais leve, menos vai parecer medonho.

ENCONTRO ALEATÓRIO

"Narradores iniciantes muitas vezes têm medo de arbitrar de forma injusta. Embora isso certamente possa acontecer, basta conversar com os jogadores francamente para evitar problemas."

Thiago Rosa, Karyu Densetsu, publicação futura

Improvisando

Improvisar tende sempre a ser difícil, e estar no papel de narrador piora, porque esperam que você sempre tenha uma carta na manga.

Não se engane achando que os narradores que você viu erm eventos ou em *streams* nunca são pegos de surpresa. Todos nós engasgamos diante da mudança de planos de uma história. Você não vai ser o primeiro nem o último. Improvisar é prática. Você melhora a medida que faz mais vezes, e as pessoas acreditam no que você acreditar.

Por isso, preste atenção nas idéias que os jogadores soltam. Você pode transformar um comentário de: "Pelo menos é só um desse alien", em uma segunda criatura aparecendo pela floresta e deixando as coisas ainda mais tensas. Saiba aproveitar aquelas teorias loucas que às vezes surgem entre os jogadores. Mude as coisas na direção que eles apontaram. É em momentos como esse que surgem vilões que na verdade estavam tentando ajudar (e que ninguém desconfiou) e coelhinhos que na verdade são monstros bizarros.

Interpretando NPCs

Ainda indo para o lado mais prático, vamos abordar um pouco de interpretação, que também é papel do narrador.

Nem todo mundo têm desenvoltura para interpretar, e tudo bem. É possível escrever missões em forma de carta para os jogadores ou descrever tudo na terceira pessoa ("O taverneiro diz que não tem cerveja e faz uma cara emburrada"), mas estas técnicas têm um limite.

O legal mesmo — mas não obrigatório — é se esforçar um pouco mais e tentar implementar interpretações de NPCs. Por isso, comece com personagens clichês óbvios ou imite pessoas que você conhece. Vale até personificar personagens icônicos (claro que eu vou negar se disserem que já interpretei a Paola Bracho de A Usurpadora num RPG). Isso serve especialmente para dar exemplo se o grupo for inteiro formado de iniciantes.

Agora, se você é daquele mestres que sempre fazem a mesma voz para todos os NPCs, temos uma surpresinha.

A Tabela dos Sete Anões é um guia de ajuda para fazer diferentes vozes e personalidades para npcs, especialmente aqueles que você tem que inventar de última hora. A idéia é escolher um item de cada coluna e juntar para formar um personagem.

E SIM, nós estamos falando dos sete anões da história da Branca de Neve! Cada um deles tinha uma personalidade, o que junto com os tipos de vozes e disposições dá boas possibilidades e diferentes misturas de personagens. Ainda dá pra sortear nos dados para ficar mais fácil. Daí é só anotar isso num papel junto com a ficha do NPC.

Número rolado	Anão (1d8)	Voz (1d4)	Caráter (1d4)
1	Dengoso	Aguda	Amigável
2	Atchim	Normal	Indiferente
3	Feliz	Grave	Traiçoeiro
4	Dunga	Anasalada	Neutro
5	Soneca		
6	Zangado		
7	Mestre		
8	Role de novo		

Pronto. Você está alguns passos mais perto de ser um excelente mestre! O resto apenas a experiência pode trazer, assim como todas as coisas da vida. Ninguém nasce narrador nato, todos aprendemos em algum ponto. Não se preocupe se os primeiros jogos forem meio desengonçados, isso passa.

O bacana dessa geração é ainda poder assistir diversas *streams* com mestres diferentes e aprender um pouquinho com cada um. No fim, com tanto exemplo cada um vai achando o seu jeito.

Logo logo você está por aí rolando dados com seus amigos e rindo à beça, completando desafios e desvendando mistérios.

Não tenha medo, se arrisque. Boa sorte e que venham boas histórias!

NINA BICHARA

Um olhar sobre
os símbolos do que
nos faz humanos, a
ambição, a inquietação
e o impulso acolhedor
da deusa Valkaria
À SOMBRA DA DEUSA

Em *Tormenta RPG* os deuses significam muitas coisa, representam muitas coisas. Nimb é o deus do caos e da sorte, enquanto Tenebra é a deusa da noite e dos mortos-vivos, só para citar alguns.

Mas só uma deusa representa o espírito da humanidade, raça que se espalha dominante por todo o Reinado: Valkaria. Mesmo em sua prisão de pedra ela servia de exemplo para aqueles que não contentavam com o que lhes foi dado pela vida.

Hoje iremos além. Hoje conheceremos o que há por trás do conceito de Valkaria.

Valkaria como pulsão

Quando fui bater um papo com Marcelo Cassaro (de onde saiu o texto do quadro "A criação de Valkaria" — ele me contou, eu juntei os dados apenas) sobre a criação da deusa no universo de *Tormenta*, ele começou a me explicar o processo de entender o que faz os humanos serem humanos, e como isso seria representado em uma divindade. Como faceta da representação da ambição, comecei a pensar em outros adjetivos que poderíamos pensar quando visualizamos uma pessoa ambiciosa. Talvez algo como "um desejo de ferro", "uma vontade que impulsiona".

De fato, o estudo etimológico, da raiz da palavra, nos diz que ambicioso do latim *ambitiosus* (cobiçoso, ávido, desejoso, e sedento), que tem a ver com o verbo caminhar, andar em voltas, como o objetivo de conseguir aquilo que se deseja. Na Roma antiga, o candidato que assediava o eleitor nas ruas para conseguir votos era considerado *ambitiosus*. Ou seja, talvez alguém com escrúpulos um pouco mais frouxos que pudesse até molestar a paz alheia, para conseguir aquilo que deseja. Por outro lado, a palavra também era associada à pessoa que não desistia, permanecia caminhando até atingir seus objetivos. Ou, como os sacerdotes de Valkaria costumam dizer: "se todos fossem felizes com aquilo que já têm, nós ainda viveríamos em cavernas".

Antes de pensarmos se a ambição é sempre válida ou que tipo de ambição deveríamos ter, parece me prudente que possamos olhar para essa sede de querer algo como uma pulsão. Na psicanálise, a pulsão é um termo largamente discutido, existe um sem fim de reflexões acerca do tema, mas acho que estaríamos seguros em dizer que a pulsão é um impulso que leva o ser a ter uma meta. É um processo dinâmico que funciona como uma mola afetiva ou uma ideia que pode nos levar a nos comportarmos desse ou daquele jeito. Uma força que nos faz ir para algum lugar, ter um objetivo.

Sem uma mola que faz a história ir para frente, todos os contos seriam sobre pessoas sentadas meditando sem chegar a conclusão alguma. Frodo precisa do Um Anel, Kirk não é capitão sem uma Enterprise.

A energia que vêm dessas pulsões é chamada de libido (psicanalistas, estou reduzindo para explicar, por favor não me batam, obrigada). E Freud comenta que algumas dessas energias nos levam a nos conectar com o mundo e com as outras pessoas — isso seria a pulsão de vida — enquanto outras energias acabam nos desgastando com o mundo (tipo aquela mania que temos de nos prejudicar sempre da mesma maneira) – e essas são chamadas pulsões de morte.

Certo? Então pense que podemos sair do psicologês para traduzir isso para o universo de *Tormenta* (e de Valkaria). Algumas das nossas ambições vão nos ajudar a nos conectar com a vida e com o mundo, vão nos tirar da caverna, nos fazer viver aventuras, se apaixonar etc. Já outras vão nos trazer problemas, dores, nos fazer repetir os mesmos erros de nossos pais. Dessa maneira, a ambição geralmente é vista com essa dicotomia: algo bom em pequenas doses, mas que pode ser horrível se você tomar uma garrafa extra. E usamos essa fórmula para quase todo o tipo de desejo, de vontade, ou de pulsão.

Por isso, muitos dos contos sobre ambição em lendas, folclore e mitologia têm a ver com a queda, com a sensação de quase atingir o infinito, e, por conta disso, perder tudo. Ou seja, tem a ver com o mito de Ícaro.

A ambição de Valkaria como distopia

A mitologia grega conta a história de Dédalo, um grande inventor, cujo sobrinho tinha sido o inventor da primeira serra que se conhecia do mundo humano. Desejando aquela descoberta para si, Dédalo assassina seu sobrinho Talo, apenas para sofrer a intervenção dos deuses, que transformaram Talo em um perdiz e acusaram Dédalo de homicídio.

Assim, o inventor partiu com seu filho, Ícaro, para Creta, onde viveram sob a proteção do rei Minos. A pedido do rei, Dédalo construiu o labirinto do Minotauro, que aprisionou a besta por anos. Mas, quando a criatura foi derrotada, pai e filho ficaram presos no labirinto. Para fugir, Dédalo criou asas para si e para Ícaro, e avisou ao filho para não voar muito perto do sol, ou a cera que compunha as asas poderia derreter. Ícaro não escutou seu pai, e desejou voar cada vez mais alto. E queimou suas asas.

O conto de Ícaro mostra como podemos entender a humanidade como um ser vertical que, ao mesmo tempo em que almeja chegar ao sol, deve lidar com a gravidade do mundo. A queda, nesse caso, tem a ver com a rapidez, uma aceleração não desejada, que mostra como o tempo pode ser acelerado. A vertigem sempre traz algum tipo de morte, mas ela só pode acontecer quando chegamos alto no céu. Assim, podemos ver Valkaria como a deusa que sempre pede aos humanos que se levantem e que, por conta disso, planeja também a sua queda — mesmo que isso não seja exatamente do desejo da deusa. Nesse ponto, Valkaria é bem humana: não entende como os desejos de verticalidade geralmente se esquecem da gravidade.

Veremos isso em diversos lugares, como em *Fullmetal Alchemist*, em que os irmãos Elric e Alphonse tentam realizar algo jamais feito entre os humanos e, claro, falham. Ou em games cheios de referências ao mito de Ícaro como *Deus Ex*, que traz a dinâmica de Dédalo e Ícaro e questiona se eles estavam certos em tentar, ou se eram apenas arrogantes.

Essa desconsideração da lei da gravidade é, muitas vezes, traduzida como presunção, e habita muitas obras distópicas. O continente perdido de Atlântida era uma utopia que perdeu seus valores por conta de orgulho e vaidade. Poseidon, deus dos mares, não gostou que aqueles humanos achavam que não precisavam mais das divindades, então chamou seus irmãos para um julgamento, e atirou nos atlantes os maiores desastres naturais.

O livro da Gênesis da Bíblia conta que a Torre de Babel seria construída para atingir aos céus. Por conta dessa presunção, Deus causou uma confusão linguística entre eles: o povo começou a se dividir e falar línguas diferentes. Quando ninguém mais se entendia, cada novo povo decidiu seguir um rumo diferente, o que levou à uma Torre nunca completa.

Se pensarmos que Valkaria realmente deseja que a humanidade se torne seu próprio tipo de deus, as alusões mais prováveis aqui são das distopias de controle, em que um punhado de pessoas acaba por tomar posse de tudo (e de todos), e faz de tudo para manter-se no poder, como os clássicos *1984* (na literatura) e *V de Vingança* (nos quadrinhos).

Também podemos olhar para esse paralelo entre humano e divindade, tanto pensando no niilismo como alvorada da humanidade, ou como sua queda, o que nos levaria a pensar na ambição como um desejo de suplan-

tar o que somos. Ou, se não conseguirmos, sempre há a possibilidade de explodir tudo.

A humanidade como divindade (ou sem ela)

Se continuarmos nos mitos gregos, podemos lembrar de Prometeu, que deu para a humanidade o fogo do conhecimento, o que nos faria ter características apenas encontradas nas divindades: o conhecimento e a possibilidade de vislumbrar coisas novas. Ele, claro, ganhou prisão e tortura eternas por ter dado algo tão precioso aos meros humanos, mas isso é detalhe.

Contudo, assim que temos conhecimento das nossas potências, sabemos que podemos ser mais. Isso é o que Valkaria quer. Mas como são as representações de uma humanidade que quer ser mais do que os deuses, ou que consegue?

Tântalo é um exemplo da primeira parte. O rei grego tinha um reinado abençoado em Corinto, e sempre podia se esbaldar com néctar e ambrosia. Presunçoso por ser considerado um predileto entre os deuses, ele decide convidar o panteão para um banquete, e lhes oferece a pior (e mais nojenta) coisa que poderia: a carne de seu filho, Pélops. Os deuses já sabiam (porque sabiam de tudo) e nem comeram a iguaria. Assim, ele se tornou apenas um tremendo babaca. Zeus ressuscita Pélops, mas dá aos seus descendentes o maior castigo que poderia imaginar: a insatisfação eterna.

Uma das possibilidades é se revoltar contra as divindades e criar seus próprios vassalos, como fez Lúcifer ou Sargeras, no universo de Warcraft. Antes um grande guerreiro contra as forças caóticas, Sargeras começou a perceber que sempre existiriam demônios para ele batalhar, pois a Lei não existe sem o Caos (e vice-versa). Assim, chegou à conclusão que para exterminar os demônios seria necessário ter outro tipo completamente diferente de vida. Para tal, resolveu destruir o universo e começar tudo de novo, e angariou uma horda de criaturas vis, conhecidas como Legião Ardente.

Talvez, a humanidade possa atingir um patamar de certa divindade, e, com isso, considerar que a vida nem é tão importante assim, como aconteceu com Dr. Manhattan no quadrinho *Watchmen*. Porque ele tem uma visão não linear do tempo, se convence de que todas as ações, incluindo as dele, já estão predeterminadas, e, assim, são insignificantes. Ele melhora ao longo da HQ, mas o seu questionamento faz muito sentido.

Muitos vilões terão essa visão da vida como desprezível, como é o caso de Kefka, de *Final Fantasy VI*, que chega a declarar: "Por que as pessoas insistem em criar coisas que inevitavelmente serão destruídas? Por que se agarrar a vida, sabendo que ela deve morrer um dia? Sabendo que nada vai ter sentido assim que a vida acabar?". Contudo, há até exemplos de heróis que podem ser apáticos com relação aos seus deuses, como Dean Winchester de *Supernatural*, que acredita que não existe um poder maior, apenas a imprevisibilidade, e mesmo assim luta a favor da humanidade.

Se pensar muito sobre isso: virar um deus e descobrir que, então, sua vida nem importa tanto, você pode ficar um pouco louco. Ou apenas dizer um grande foda-se a todo o propósito maior da vida, como The Major no mangá *Hellsing*: um pouco sádico e bem caótico, ele acredita na guerra pela guerra, como um parnasianismo da violência. Outro exemplo disso é Tyler Durden, de *Clube da Luta*, que começa explicando que Deus provavelmente te odeia, então "foda-se a redenção e a danação também".

A criação de Valkaria

Quando começamos a escrever Tormenta, primeiro fizemos um garimpo de quais deuses já tinham sido citados na *Dragão Brasil*, em contos e aventuras. Nimb, Khalmyr, Thyatis, Oceano já estavam lá. Em um universo politeísta, os deuses geralmente são representações das coisas que existem na natureza, de fenômenos. Mas, resolvemos que seriam vinte deuses, por causa da simbologia de D&D ligada ao número 20 (com o dado de 20 lados).

Então pensamos quais deuses faltavam para preencher os aspectos restantes. E não tinha nenhum deus para um camponês normal. Não fazia sentido. Pensamos nisso quando inventamos os deuses novos. Mas ao mesmo tempo, todos tinham que servir para uso em jogo. Eu, o Careca e o Saladino inventamos os novos deuses em uma reunião. Valkaria fui eu que inventei.

Ela é a deusa da humanidade e da ambição, que — na minha opinião — destacava a raça humana das outras raças. Em outros RPGs, o ser humano sempre representou apenas o "padrão", a "média", mas isso me parecia esquisito. É como se, no mundo moderno, a raça branca fosse "padrão" e as outras fossem "variantes". Pensar assim é errado, é racismo.

Então a raça humana precisava de seus próprios traços marcantes. Resolvi que eram os seres mais ambiciosos, mais inquietos, insatisfeitos. Por isso sempre queriam mais, por isso sempre avançavam, procuravam desafios. Por isso também conquistaram e povoaram a maior parte do mundo. Sua deusa simbolizava essa ambição. Mas a própria deusa também era ambiciosa. E queria mais que os outros deuses. Ela não criou os humanos para se ajoelharem perante os deuses. Ela os criou para superá-los (inclusive ela!)

Valkaria tem o lado guerreira ambiciosa, mas também o lado donzela indefesa. Pensamos nisso quando inventamos *Tormenta*: que havia uma deusa prisioneira que precisava ser salva. Isso acontece na aventura *A Libertação de Valkaria* — e você pode jogar. Contudo, e aqui vai um *spoiler*, ela é a chefe final da aventura. Porque não fazia sentido uma Deusa da Ambição ser tão submissa e passiva: se ela criou os humanos para superar os deuses, então o perfeito teste final seria lutarem contra ela.

PALADINO

Tyler Durden quer mais é que o mundo se exploda

Se não há um bem e um mal, então a humanidade poderia viver fora da curva das suas amarras. Talvez o melhor exemplo exagerado disso seria a psicopatia amoral, como mostrada em *Hannibal*, com o personagem homônimo na fala:

Hannibal: "Você não pode dizer que eu sou maligno".

Will: "Você é destrutivo, é a mesma coisa".

Hannibal: "O mal é apenas destrutivo? Tempestades são malignas, se é assim tão simples. E nós temos o fogo, e temos o granizo".

A última maneira que vou ilustrar de lidar com o conflito "talvez não existem mais deuses, então não há necessariamente bem ou mal", é acreditar que, quiçá, ambos existem, mas eles não precisam ser conceitos que determinam suas ações, como personagens verdadeiramente neutros.

Os Jedi Cinzentos são um exemplo interessante desse tropo. Eles acreditam que bem e mal até que podem existir, mas se recusam a viver sob uma perspectiva dogmática entre um — o lado da luz — e outro — o lado das sombras. Assim, eles exploram uma vida que não é bem de Jedi, nem bem se Sith; mas algo que pode passear entre ambos.

De qualquer maneira, existir com qualquer tipo de pulsão é existir com alguma angústia, alguma inquietação, seja com relação às divindades ou aos outros conflitos. Ser humano e viver essa experiência de opostos complementares ou dicotomia pode ser considerado uma constante. Até mesmo a etimologia da palavra mitologia demonstra essa noção. Mythos, por um lado, tem suas raízes na poesia e na imaginação. Logos, na razão e no pensamento lógico. Criar um deus que represente a humanidade, assim, deve abarcar esses dois lados da ambição: como força motriz de vida e de morte. O que as duas forças compartilham, contudo, é a inquietação no estar parado.

Motivação e inquietação

No início era o verbo. Ou seja, a ação. A inquietude é motivação, a não ser quando a motivação de um personagem é exatamente não ter motivação alguma. Assim, falar de inquietação é um tanto abstrato, já que estar inquieto é estar em movimento.

Se tem um filósofo que eu curto e estudo é **Gaston Bachelard**. Ele fala muitos sobre o existir e o imaginar, e como na imaginação podemos sonhar com tudo aquilo que é matéria, e descobrir coisas novas a partir disso. Ele fala sobre a inquietude no livro a *Poética do Devaneio*: "Diante de um mundo real, pode-se descobrir em si mesmo o ser da inquietação. Somos então jogados no mundo, entregues à imunidade do mundo, à negatividade do mundo, o mundo é então o nada do humano. As exigências de nossa função do real obrigam-nos a adaptar-nos à realidade, a constituirmos como uma realidade, a fabricar obras que são realidades".

Para ele, criar é a maneira que temos de resolver nossa inquietude com relação ao mundo (sim, isso significa criar seus personagens de Tormenta também). Assim, a humanidade seria sempre como Valkaria a planejou: a criadora de seu próprio destino, nem que seja por meio de escrever um texto, fazer uma campanha nova, criar uma conexão de amizade. Essa inquietude que nos faz humanos vem de estarmos entregues ao mundo, e toda vez que imaginamos coisas novas, também moldamos o mundo de pouquinho. Valkaria ficaria orgulhosa, pois, com isso nos tornamos os demiúrgicos de novos mundos.

O propósito também pode ser visto como uma ferramenta narrativa. Então, seguem alguns exemplos de inquietações que podem lhe ajudar a criar seu novo personagem (ou seus NPCs):

Apenas ter propósito

Ou seja, a inquietação por si. Alguns personagens só precisam acreditar que fazem parte de algo, ou mostrar que acreditam em algo que vale a pena. Marianne Dashwood de *Razão e Sensibilidade*, livro da *Jane Austen*, precisa acreditar que a emoção é aquilo que faz a vida valer a pena. Sua irmã, Elinor, precisa acreditar que a razão é o que fará com que sua vida seja justa. A justaposição das duas é o que desenrola o conto, exatamente por trazer mais uma inquietude: duas maneiras opostas de viver dividindo a mesma realidade.

Personagens como o Sr. Incrível precisam tanto ter um propósito além de sua vida cotidiana que acreditam em qualquer missão, desde que seja para provar seu ponto.

Já, claro, Luke Skywalker, quer ser mais do que um fazendeiro, e precisa acreditar que fará algo de significativo com a sua vida.

Manda qualquer missão ae

Muitas vezes o personagem precisa tanto de um propósito que qualquer missão serve. Jon Snow, em *Game of Thrones*, foi para a Patrulha da Noite porque disseram para ele que seria legal. Depois ele aceita ir atrás de Qhorin. E então aceita virar Lorde Comandante. Mance Rayder diz que tudo que ele quer é ser um herói. E é mais ou menos isso.

Outra personagem que apresenta esse traço é Korra, de *A Lenda de Korra*, que ao contrário de Aang ama ser a Avatar e mal pode esperar para sair por aí usando seus poderes. Daí até time de esporte serve.

Glória e uns dinheiros

Como Don Quixote, que quer ter as mesmas aventuras que leu nos livros, alguns personagens querem mesmo é glória (e um pouco de dinheiro, dependendo do caso). Naruto começa sua jornada assim: ele é um pouco solitário e quer que sua vizinhança o respeite. Assim como Indiana Jones, que acredita que sua segunda expedição vai trazer fortuna e reconhecimento. Claro, depois ele tem que abandonar esse discurso para não morrer segurando o Cálice Sagrado.

Só queria ser especial

Em alguns casos, como em *Monty Phyton's Flying Circus*, você pode acreditar que ser especial é ser um lenhador. Mas, geralmente, "ser especial" costuma levar personagens a terem inclinações vilanescas. Voldemort, de *Harry Potter*, por exemplo, acreditava que era muito especial quando criança. Ele não queria ser um órfão comum e abandonado. Quando percebeu que tinha poderes mágicos, logo os usou para aterrorizar outras crianças, e depois começou um culto, em que certos magos eram mais especiais do que outros.

Herói que deu errado

Como Frog ou Lucca de *Chrono Trigger*, muitos heróis trazem a inquietação de terem falhado no passado. Frog seria o exemplo mais clássico de herói de primeiro nível que falha contra vilão com bem mais XP; enquanto Lucca, uma inventora, persiste criando tecnologias mesmo depois de ver sua mão morrendo em um terrível acidente com uma invenção. Outro exemplo é Sokka, de *Avatar*, que se culpa por não conseguir proteger uma pessoa de seu passado.

• • • • • • • • • • •

Claro, as inquietudes de seus personagens podem ter diversas formas, mas sempre haverá dentro delas a vontade humana —tão humana — de suplantar Valkaria.

E se isso acontecer, ela ficará feliz.

Muito feliz.

FLAVIA GASI

ENTREVISTA

UM BATE PAPO COM A GAME DESIGNER ALEMÃ SOPHIA WAGNER, CRIADORA DO BOARD GAME *NORIA*

ALÉM DAS NUVENS

Sophia Wagner recebeu a *Dragão Brasil* em sua casa em Potsdam, uma cidadezinha alemã perto de Berlim, conhecida principalmente pelo palácio de Sanssouci. O assunto principal foi, é claro, *Noria* (cuja resenha você pode ler aqui mesmo, nesta edição), seu board game de ilhas voadoras e gerenciamento de recursos recém lançado no Brasil. Claro que proveitamos para jogar um pouco e falar sobre game design, feiras de jogos, representação feminina na cena de board games e os novos projetos da autora.

DB: Uma pergunta clássica para game designers: o que veio primeiro em Noria, o tema ou a mecânica?

Sophia: O jogo todo surgiu da mecânica de construção da roda de ações. Eu já vinha trabalhando com a noção de círculos concêntricos em outros protótipos e apareceu a oportunidade de criar um jogo para a editora Spielwiese. Eles queriam um jogo no estilo euro e eu tive que pensar como eu poderia usar a ideia da roda em uma mecânica assim para jogadores mais experientes.

O tema no início era de um oásis principal conectado a outros oásis menores, mas como a roda tinha uma pegada steampunk acabei por desenvolver um mundo com as ilhas e os barcos voadores, o que funcionou bem.

DB: Quais jogos mais influenciaram na criação do *Noria* e quais são os seus jogos favoritos?

Sophia: O mais importante foi *Apocalypse Demoniacus*, um dos meus primeiros jogos. Digo isso porque ali a mecânica da roda já estava presente. ***Roll for the Galaxy*** é o meu favorito, mas tenho jogado bastante ***Meeple Wars*** e ***Neuroshima Hex***. Na verdade, acabo jogando mais protótipos meus e dos colegas do que qualquer outra coisa.

DB: Vi que você tem um ateliê de dar inveja, com muitos componentes e uma prateleira recheada de protótipos. Você se considera uma game designer em tempo integral?

Sophia: Sim. Não foi fácil tomar essa decisão. Estudei Geologia e durante a faculdade jogava bastante e também já criava jogos. Tinha ido ao encontro de autores de jogos de tabuleiro em Göttingen e estava completamente tomada pela vontade de criar seriamente. Então, depois de terminar meu mestrado, tive que decidir entre começar o doutorado ou entrar no ramo de board games. Decidi pelos board games.

No ano seguinte, ganhei na categoria revelação do prêmio Spiel des Jahres em Göttingen. O prêmio consistia em realizar estágios em diversas empresas do ramo de board games, como por exemplo, no escritório da Ravensburg. Com esse reconhecimento tive a energia para continuar nesse caminho. Ao mesmo tempo, é estranho ter estudado algo, se preparado e depois ter decidido começar outra carreira, especialmente porque a vida do game designer é rodeada de muitas incertezas.

DB: Felizmente, cada vez mais há jogadoras no universo dos board games, mas entre os criadores de jogos esse número ainda é tímido. Qual é a reação das jogadoras ao *Noria*?

Sophia: Sim! Realmente, como há poucas criadoras de board games muitas mulheres me procuram para dizer que é muito bom ver mulheres criando jogos. Existem muitas mulheres que gostam de jogos mais pesados, mas não existe quase nenhuma autora por trás de projetos deste tipo, é muito raro mesmo.

DB: E essas jogadoras também aparecem com novos projetos de jogos para você testar ou dar uma opinião?

Sophia: Sim, ultimamente tenho encontrado muitas jogadoras com projetos próprios, o que indica que a tendência de só haver homens neste meio está dando espaço a algo novo. Quando comecei, ia sempre ao encontro semanal de criadores de jogos no café Spielwiese e era a única mulher. Hoje em dia já somos mais. No final das contas, é mais divertido quando a mesa não é só de homens o tempo todo.

DB: No Brasil, há eventos de jogos de tabuleiro voltados especialmente para mulheres. Um deles permite a presença só de mulheres e outro é totalmente organizado e feito para mulheres, mas homens podem ir também, o Lady Lúdica. Ambos buscam criar um espaço seguro para as mulheres neste meio. Qual será o papel do *Noria* neste contexto?

Sophia: Que legal, muito interessante! Claro, o Noria vai ser julgado pela qualidade do jogo, mas também é importante o fato de ser uma mulher por trás da criação e do desenvolvimento. É relevante que nas mídias especializadas, especialmente no YouTube, apareçam também imagens de mulheres por trás dos projetos de criação. Isto representa melhor a proporção de jogadoras no hobby.

A Roda de Wagner

Sophia em seu estúdio

O que eu quero dizer é que não existe nenhuma razão para que mulheres não façam jogos.

DB: Diz-se que os autores alemães são mais como inventores que trabalham sozinhos em seus ateliers e não em grupos ou estúdios, como é o caso de empresas como a CMON ou a polonesa Portal. Como você gosta de trabalhar?

Sophia: Num primeiro momento, sozinha. Depois entra a cooperação com a editora para o trabalho de revisão. Já tentei trabalhar em conjunto e é bem interessante, mas é muito desgastante porque normalmente a pessoa não mora em Potsdam então as viagens são um fator negativo. Até mesmo ir para Berlim, que é aqui do lado, durante a semana já é um problema. Então por isso eu prefiro trabalhar nos meus protótipos aqui em casa.

DB: E você tem algum projeto novo do qual possa falar um pouco pra gente?

Sophia: (risos) Na verdade, tenho alguns já bem encaminhados, mas ainda não posso falar muito. Um deles é um jogo familiar de dados com um pouco de "treta" envolvida. Outro é um jogo para dois com uma mecânica original de escolha de ações.

DB: Como foi trabalhar com o ilustrador Michael Menzel?

Sophia: Foi ótimo, a cooperação funcionou muito bem. No fim, ele estava mais em contato com a editora, mas, no começo, pudemos trabalhar bastante juntos. Eu enviei para ele pequenas histórias sobre o mundo para que ele pudesse ter uma ideia melhor do que eu esperava. Ele conheceu o jogo numa fase inicial, quando era bem mais complexo, e depois o produto final acabou ficando mais enxuto.

DB: Quais eram as diferenças na versão mais complexa?

Sophia: Onde agora há um mercado havia antes três diferentes, com mecanismos mais intrincados. Tinha também um recurso a mais (dinheiro). As maiores restrições foram, no entanto, na parte da escolha do público-alvo, já que é caro produzir componentes como a roda. Tivemos que definir que o jogo não seria um euro pesado com um público reduzido e sim um euro médio com um público mais abrangente.

DB: E como é a sua experiência quando você visita feiras de jogos? É mais uma obrigação ou uma diversão?

Sophia: É muito trabalho, sem dúvida. Tem muita tensão porque você vai andando de estande em estande mostrando o seu jogo para os editores. Às vezes, você tem um jogo que você acha que é o máximo, mas ninguém dá a mínima. Isto acontece especialmente em uma feira como Nürnberg, que é mais para editoras do que para o público.

Como game designer, no entanto, o pior momento é quando você recebe um aceno da editora de que o jogo vai ser publicado e, por algum motivo, não acontece. Por outro lado, a feira de Essen tem o componente de que você encontra as pessoas que já jogaram ou que estão jogando seu jogo e recebe os elogios pessoalmente. Isso é muito bom. Em geral, são muitos altos e baixos.

DB: Muito obrigado pela entrevista. Quer dizer alguma coisa para os jogadores do Brasil?

Sophia: Eu que agradeço. Espero que vocês se divirtam com o *Noria* e com o mecanismo de construção de roda. Um abraço!

PEDRO MARTINS

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton
Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo
A JOIA DA ALMA
KAREN SOARELE
Disponível em versões física e digital
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
JAMBÔ

O PREÇO da PUREZA

Esta mini-aventura está à disposição de mestras e mestres para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Tormenta RPG* e outros jogos que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, para expandir e adaptar conforme as necessidades do seu grupo. *O Preço da Pureza* funciona como uma trama paralela e deve ser introduzida no início de uma campanha maior ou já em andamento.

Nossos melhores amigos

Esta aventura não foi feita para ser jogada isolada. É uma subtrama para ser encaixada dentro de campanhas de fantasia medieval. Para que aconteça, é necessário estabelecer algumas coisas em aventuras anteriores. Em primeiro lugar, comece a campanha com grande abundancia de PdMs (Personagens do Mestre) não-humanos ou introduza-os ao longo da história. Não limite esses PdMs apenas a coadjuvantes engraçadinhos e exagere de propósito a quantidade encontrada na campanha. Por exemplo: o dono da taverna onde o grupo vai sempre, e obtém informações, é um anão. A maga mais poderosa do reino, uma goblin. O bardo anunciador de missões da rainha é elfo. A exímia ferreira, que constrói armas mágicas, é parente de elementais do fogo. O comandante da milícia, meio-orc. Quando descrever cidades humanas, deixe sempre claro que são ambientes cosmopolitas, a interseção entre várias rotas comerciais, onde povos de culturas e raças diferentes são comuns e ocupam papéis importantes dentro da sociedade. Em aventuras que envolvam soldados, descreva não-humanos em meio a soldados humanos.

Deixe claro, porém, que também há intolerância — grupos radicais humanos que se sentem ameaçados e proferem discursos raivosos contra as demais raças, personagens que manifestam abertamente preconceito e ressentem a liderança de não-humanos.

Embora barulhentos, os radicais são minoria. Confrontados por personagens, são facilmente vencidos, humilhados ou colocados na prisão. Pelo menos por enquanto.

A invasão

Em um reino vizinho, um grupo de radicais humanos sobe ao trono e instaura um novo governo. Algum tempo depois, iniciam uma invasão ao reino onde o grupo de personagens está localizado. Uma série de vitórias rápidas na fronteira, e o fervor guerreiro do exército invasor, logo levam pelo menos uma tropa a se aproximar da capital do reino invadido. Não dite lealdades, deixe que escolham o que fazer quanto à guerra. O grupo pode se juntar ao exército defensor para lutar contra a invasão, fazer missões para ambos os lados, lutar em batalhas de campo e de cerco, negociar com generais e nobres.

Aproveite essa parte da campanha se você quiser desafiá-los com missões que envolvam estratégia militar e intriga política. Não deixe de intercalar outros tipos de aventura em meio a isso: a guerra não faz cultistas desistirem de tentar invocar deuses malignos nem dragões de atacar povoados e cidades!

No entanto, algo muda. Se o grupo procurar a taverna de sempre para ouvir boatos ou tomar cerveja, descobrirá que está fechada e o taverneiro anão se mudou de volta para sua terra. Na próxima grande ameaça arcana que o reino enfrentar, eles não localizam a maga goblin e, sem sua ajuda, podem até conseguir conter a crise, mas muita gente morre. No lugar do anunciador de missões elfo, um bardo humano assume e ele não faz ideia do que aconteceu com o anterior. A ferreira que faz armas mágicas desaparece. E por aí vai. Suma com todos os PdMs não-humanos gradualmente ao longo da campanha, sem muitas explicações. Da próxima vez que são procurados, ninguém saberá de seu paradeiro.

Caso o grupo investigue, descobrirá que alguns dos PdMs foram vistos na presença de humanos antes de sumir, e que foram entregues a acampamentos do exército invasor.

Se conseguirem interrogar soldados invasores, saberão que não-humanos capturados têm sido levados para fortalezas em terras ermas.

A fortaleza

O grupo pode descobrir a localização de uma dessas fortalezas investigando ou pode encontrá-la por acaso, durante o início de uma sessão, enquanto está viajando. A fortaleza fica em terras de difícil acesso. Chegar até lá pode ser desafiador, porém ao avistar a fortaleza todos notam algo estranho. Há muros altos e é uma posição que poderia ser defendida facilmente, mas não há sinal de guardas. Os portões estão trancados, contudo é possível escalar para entrar.

A fortaleza foi abandonada há dias. Uma vez lá dentro, o grupo encontra fogueiras apagadas, equipamento deixado pra trás e uma escada que desce para a masmorra.

Dentro da masmorra há pilhas e pilhas de cadáveres não-humanos. Alguns dos corpos foram incineradas, deixando apenas restos carbonizados e cinzas. Em meio às celas o grupo reencontra os PdMs não-humanos capturados — todos tiveram mortes dolorosas, mas não é preciso descrever detalhes. É horrível demais.

Ao invés disso, peça testes sucessivos com dificuldade elevada. Testes de resistência para não enjoar e vomitar. Testes de sanidade. Faça o grupo sofrer dano permanente em atributos mentais E sociais a cada falha. O que foi visto é algo que deve marcar para sempre.

Enquanto o grupo se recupera, surgem os fantasmas dos PdMs. Se o grupo tiver desrespeitado a tragédia, é atacado pelos fantasmas. Caso contrário, é possível fazer os fantasmas não atacarem e partirem para outra vida, mas isso exige diplomacia e interpretação.

Não é possível ressuscitar os PdMs mortos, devido as torturas que sofreram antes de morrer. Não existe final feliz, apenas a revelação de um genocídio.

Cabe ao grupo decidir o que fará quanto a isso.

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

THANOS

O Titã Louco vai destruir tudo para obter as Joias do Infinito!

O maior vilão do Universo Cinematográfico da Marvel começou a aparecer em pequenos *easter eggs* desde os primeiros filmes — bem como sua manopla, vista de relance em *Thor*. Como ponto culminante das três primeiras "fases" dessa empreitada cinematográfica sem precedentes, é provável que Thanos seja forte o bastante para se consagrar como o primeiro vilão a ser bem-sucedido em seus planos.

O único problema é que seus planos envolvem conquista e destruição em escala universal.

Conhecido como "Senhor das Trevas" por seus subordinados mais fanáticos e como "o Titã Louco" pela comunidade galáctica, Thanos é um poderoso líder guerreiro que governa uma região distante do espaço com seus exércitos massivos. Ele é um Titã, uma raça de seres poderosos e divinos que evoluíram no planeta de mesmo nome. Thanos nasceu disforme, com uma mutação física que o deixou marcado como uma anomalia entre o seu povo e, portanto, um pária. Apesar disso, ele tentou salvar o planeta de um evento catastrófico. Suas ideias, no entanto, foram consideradas drásticas demais e rejeitadas, o que resultou na posterior devastação de Titã. Outro resultado dessa devastação foi a raça dos Titãs ser levada à beira da extinção.

Após a queda de Titã, Thanos tornou-se um dos senhores da guerra mais poderosos e temidos da galáxia, governando uma região distante. Controlando o exército mortal dos Chitauri, massacrou toda a raça Zehoberei. Ao mesmo tempo em que espalhava destruição, colhia os exemplares mais promissores de raças e povos que encontrava, treinando-os para serem assassinos e comandos do mais alto calibre.

O maior desejo de Thanos é obter o conjunto das Joias do Infinito, objetos de imenso poder. Para isso, forjou várias alianças para localizá-las, obtendo eventualmente a Joia da Mente — que ele então escondeu dentro de um Cetro capaz de manipular mentes. Em seguida, patrocinou a invasão Chitauri à Terra, alimentando os desejos megalomaníacos de Loki em troca de obter o Tesseract, permitindo que o lacaio usasse o Cetro na empreitada. Acabou perdendo ambos com a conclusão vitoriosa da Batalha de Nova York, que galvanizou os maiores defensores da Terra: os Vingadores.

Em outro *front*, Thanos ofereceu ajuda para o fanático kree conhecido como Ronan, o Acusador na forma de duas de suas filhas, Gamora e Nebula. O objetivo nesse caso era obter o Orbe contendo a Joia do Poder. Novamente seus planos foram frustrados, dessa vez pelo grupo de marginais e desajustados que acabou conhecido como os Guardiões da Galáxia. Cansado dos fracassos de seus servos, Thanos optou por procurar as seis Joias do Infinito por si mesmo.

3D&T Alpha — 48K

F5 (esmagamento), H4, R6, A5, PdF0, 66 PVs, 66 PMs.

Kit: rei do crime (comandar capangas, domínio das artes marciais, encantar arma, presença aterradora), titânico (força extraordinária, onda de choque, proteção titânica), vilão teatral (dedicação insana, porque tão sério?).

Vantagens: Adaptador, Ataque Múltiplo, Comunicação, Equilíbrio de Energias, Genialidade, Grunts!, Imóvel, Memória Expandida (Manipulação), PES, Plano Genial, Pontos de Vida Extras, Pontos de Magia Extras, Regeneração, Resistência a Magia, Riqueza, Voo.

Desvantagens: Devoção (obter as Joias do Infinito), Insano (Megalomaníaco), Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso.

Perícias: Crime.

As Joias do Infinito

Cada uma destas joias é um item de poder incomparável. Antes da criação do universo, existiam seis singularidades, que foram transformadas nas Joias do Infinito por entidades cósmicas. Cada pedra representa um aspecto diferente do universo. Como não podem ser manipuladas por seres inferiores, as pedras são colocadas em unidades de contenção, como o Tesseract, o Orbe e o Cetro de Loki. Aquele que possuir as seis joias se torna onipotente e onisciente.

Para empunhar uma pedra e sobreviver, você deve pertencer à escala Sugoi (3D&T), ter NP 15 (M&M) ou poder atingir estes níveis, ainda que de forma momentânea. Isso não liberta necessariamente os poderes da pedra; nesse caso, ela soluciona problemas como um item de trama. Apenas personagens Kiodai (3D&T) ou com NP 20 (M&M) podem usar de fato o poder de uma das Joias do Infinito (e boa sorte para o mestre!).

Espaço: *cor:* azul; *unidade de contenção:* Tesseract; *poderes conhecidos:* acesso a qualquer lugar no universo, fonte de energia inesgotável; *localização atual:* em posse de Loki, viajando pelo cosmos após a queda de Asgard.

Mente: *cor:* amarela; *unidade de contenção:* Cetro de Loki; *poderes conhecidos:* controle mental, concede superpoderes, carrega em si uma inteligência artificial; *localização atual:* testa do Visão.

Realidade: *cor:* vermelha; *unidade de contenção:* Éter; *poderes conhecidos:* manipulação da realidade, pode possuir um hospedeiro; *localização atual:* Museu do Colecionador, em Luganenhum.

Poder: *cor:* roxa; *unidade de contenção:* o Orbe; *poderes conhecidos:* destruição em escala planetária; *localização atual:* Quartel-General da Tropa Nova, em Xandar.

Tempo: *cor:* verde; *unidade de contenção:* Olho de Agamotto; *poderes conhecidos:* manipulação temporal, incluindo "congelar" o tempo e criar "loops"; *localização atual:* em posse do Doutor Estranho.

Alma: *cor:* laranja; *unidade de contenção:* desconhecida; *poderes:* desconhecidos; *localização:* desconhecida.

M&M 3ª Edição — NP 20

For 20, Vig 20, Agi 12, Des 4, Lut 12, Int 12, Pro 12, Pre 12

Poderes: Crescimento 4 (3,6m de altura; Permanente, Inato; *9pp*), Imunidade 13 (acertos críticos, envelhecimento, suporte vital; *13pp*), Regeneração 1 (Persistente; *2pp*), Salto 10 (2km; *10pp*), Velocidade 4 (64km/h, Concentração; *2pp*).

Trono Voador (Removível; *–7pp*) • *28pp*

Comunicação Mental 5 (Área, Dimensional, Seletiva) • *33pp*

EA: Movimento 6 (Dimensional 3, Viagem Espacial 3) • *1pp* (*12pp*)

EA: Voo 10 (4.000 km/h; Plataforma) • *1pp* (*10pp*)

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Assustar, Ataque Acurado, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Preciso 4, Bem Informado, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Faz-Tudo, Idiomas 6, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada 2, Luta no Chão, Memória Eidética, Prender Arma, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Tolerância Maior, Tontear: Intimidação.

Perícias: Combate Corpo-a-corpo: Desarmado 8 (+20), Furtividade +8, Intimidação 6 (+20), Intuição 8 (+20), Percepção 8 (+20), Tecnologia 8 (+20).

Ataque: Iniciativa +20, Desarmado +20 (Curto, Dano 20).

Defesa: Esquiva 12, Resistência 20, Aparar 12, Fortitude 20, Vontade 12.

Habilidades 192 + Poderes 64 + Vantagens 37 + Perícias 19 = 312pp.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta e a nova coluna da *Dragão Brasil*, cujo propósito é contar o que acontece na *Guilda do Macaco*, a stream oficial de *Tormenta*.

Todas as terças-feiras, 20:30, os autores do cenário se reúnem **no nosso canal na Twitch** ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece lá reflete nos nossos livros e aqui na *Dragão Brasil*. A *Anterioremente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os nossos videos, que também se encontram arquivados no **nosso canal no YouTube**.

A coluna, obviamente, contém *spoilers*.

Introdução

Os Puristas tomaram o poder na nação de Yuden e declararam guerra ao Reinado! Uma facção tirânica e fanática, destinada ao extermínio de não humanos, eles ameaçam todos os povos livres de Arton.

Em episódios anteriores, a rainha Shivara Sharpblade e o herói Arkam Braço Metálico, junto aos heróis da Guilda do Macaco (o cavaleiro Lothar, o pirata Nargom, o bardo Kadeen e o bábaro meio-gigante Klunc), foram até um castelo em ruínas para confrontar o General Máximo Hermann von Krauser, líder dos Puristas.

Era uma armadilha, é claro.

A rainha Shivara foi capturada, para ser oferecida em sacrifício a divindades ctónicas e Arkam, morto. Logo em seguida, um batalhão purista tentou conquistar o pequeno reino de Svalas. O batalhão tinha como arma secreta o cavaleiro Mastim Mutilado, antigo mestre de Lothar, que teve sua mente controlada por magia. Os vilões foram vencidos pelos heróis e Svalas permaneceu livre.

A invasão do Reinado, porém, continua. Uma mensagem descoberta numa carta anuncia que Yuden pretende conquistar os reinos de Bielefeld, Namalkah e Zakharov até o final do outono. Conseguirá a Guilda do Macaco deter a ameaça Purista?

Episódio 35 – Eu acredito em você, se você acreditar em mim!

Enquanto o Mastim Mutilado se recupera da sua dominação mental no pequeno reino de Svalas, os heróis partem numa corrida contra o tempo para chegar até Bielefeld antes das tropas de Yuden, com o objetivo de avisar o reino dos cavaleiros contra a invasão — e para encontrar um nobre que a assuma o trono do Reinado nesse momento de crise.

Eles cavalgam por dias sem dormir, driblam patrulhas inimigas, atravessam poços de areia movediça e, quase exaustos, chegam à fronteira de Bielefeld (embora ainda sigam em sérias dúvidas de como pronunciar o nome do reino). Lá encontram uma tropa de elite Purista invadindo um dos templos de Khalmyr, o deus da justiça.

No topo do templo, enquanto Klunc mantém de pé um gigantesco pilar sinalizador que o inimigo tentava destruir, Nargom, lembrando de todos os ensinamentos dados por Lothar e usando sua malandragem piratística, deposita sua confiança em Khalmyr e faz uma prece para o deus, em quem nunca acreditou.

E assim, contrariando todas as possibilidades, Nargom é bem sucedido em sua tentativa e o pilar sinalizador é ativado! Um raio de luz é disparado aos céus e toda Bielefeld é advertida da invasão vindoura.

Episódio 36 – Tira essa túnica que tu não é cavaleiro!

Os heróis da Guilda buscam a ajuda de Sir Drukkon, Duque de Aramur e Vigia da Marca Ocidental, um nobre honrado que protege a fronteira entre Bielefeld e Yuden e que pode socorrer o Reinado. Contudo, ao chegarem ao castelo do duque, descobrem que ele está morto.

Em seu lugar encontram Lady Sybil, sua filha e altiva cavaleira, e Lorde Bradwen, seu filho e novo Duque de Aramur. Lorde Bradwen duvida das notícias sobre a invasão, trata os heróis com desdém e se recusa a lutar contra Yuden. Ele é confrontado por Lothar sobre sua covardia e completamente insultado e humilhado pelas palavras de Nargom. Um cavaleiro da luz a serviço do lorde tenta atacar Nargom pelas costas (!), mas sua espada mágica é destroçada pelo machado de Klunc.

Bradwen se acovarda. Após Lady Sybil contornar a situação, os heróis passam tempo no feudo e tentam convencer os conselheiros de Bradwen a pressionar o lorde covarde para que participe da guerra.

Nargom fala com uma velha sacerdotisa de Lena, a deusa da cura; Kadeen trata com um mago idoso e Klunc e Lothar com um mercador anão que vende presunto. As negociações são bem sucedidas, os heróis, porém, devem partir.

De posse de um pergaminho de teletransporte que conseguiram com o mercador, nossos aventureiros vão, a pedido de Lady Sybil, tentar salvar um vilarejo de fronteira que está no caminho do exército purista.

Episódio 37 – Guilda do Macaco contra o colosso de Yuden

Num pequeno vilarejo às vésperas de ser esmagado por soldados puristas, os heróis tentam ganhar tempo para que o povo indefeso fuja. Lothar convence um jovem guerreiro a não jogar sua vida fora inutilmente e partir com os seus.

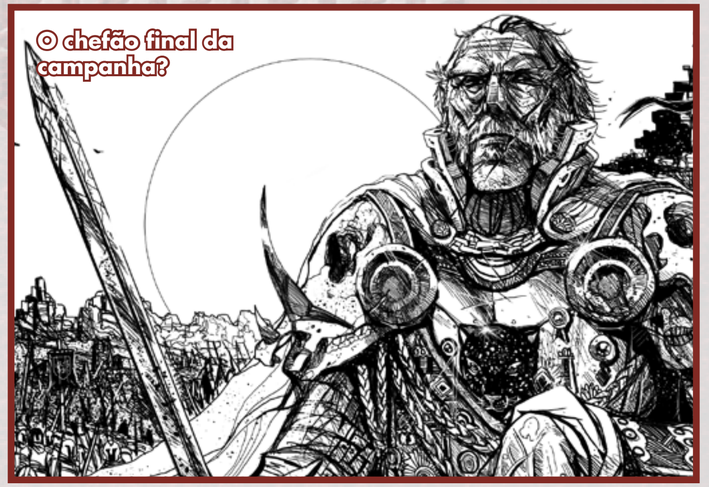
Enquanto isso, Yuden revela sua nova arma – O Colosso. Diferente de um golem, essa titânica máquina tecnomágica é tripulada por soldados puristas e escravos goblins, equipada com balistas e capaz de cuspir fumaça tóxica de suas chaminés.

Com a ajuda da magia de Kadeen, Lothar persegue um oficial purista a cavalo, sem muito sucesso. Klunc fica gigante e detém o avanço da máquina, enquanto Nargom escala o Colosso para tentar chegar ao seu interior. Escalando o Colosso, Nargom luta contra soldados pendurados em cordas e descobre que usam máscaras para sobreviver à fumaça letal, mas falha em recuperá-las. Ele também percebe que todo o dano causado à máquina é consertado pelos escravos goblins.

Sofrendo um revés, a Guilda desiste do ataque ao Colosso e bate em retirada, sabendo que já garantiu a fuga dos habitantes do vilarejo.

Episódio 38 – Dono do meu coração!

Os heróis recebem agradecimentos de Lady Sybil, mas também más notícias: enquanto o exército de Yuden segue para a capital de Roschfallen, um segundo exército se dirige para Norm, onde o Castelo da Luz foi envolto



Alenn Toren, gostosão

em brumas negras. Os heróis escolhem ajudar Norm e partem imediatamente para lá.

Eles conseguem adentrar a cidade, onde Kadeen descobre que as brumas são de origem mágica. Nargom guia o grupo pelas vielas de Norm, ajudando todos a se esgueirar das patrulhas de mercenários de Portsmouth que ocupam a cidade.

Enfim, todos conseguem chegar ao castelo dos cavaleiros, onde é revelado que a ordem inteira está inconsciente devido a uma maldição. O grupo enfrenta o monstro conjurado por cultistas e vence. A maldição é dissipada. Os magos fogem, mas não sem antes entregar ao olho treinado de Kadeen, através de seus gestos, que são aprendizes de um mesmo mestre.

Sir Alenn Toren Greenfeld, alto comandante da Ordem da Luz e sumo-sacerdote de Khalmyr, surge e, sem cerimônias, grita ordens aos heróis. O exército invasor se aproxima e é chegada a hora de preparar a defesa do castelo.

Episódio 39 – A grande batalha crítica de Lothar Algheruff!

Algo incrível e inédito acontece nesse episódio. Inspirado pela presença de seu grande ídolo Alenn Toren, Lothar passa a sessão tirando números altos nos dados!

Ele empunha o estandarte dos Cavaleiros da Luz e reúne as tropas do castelo para a batalha enquanto Toren e Klunc expulsam os mercenários remanescentes da cidade de Norm. Kadeen descobre que as relíquias sagradas do castelo dos cavaleiros foram roubadas, permitindo que os magos misteriosos amaldiçoassem o lugar com suas brumas. Nargom persegue e descobre a identidade do general do exército inimigo se aproximando de Norm: Harghan Trozik, líder mercenário e braço direito do Conde Ferren Asloth de Portsmouth.

Uma grande batalha se inicia. Audaciosamente liderados por Lothar e Klunc, os heróis abrem caminho em meio às fileiras inimigas e conseguem a proeza de chegar até Harghan logo no início da batalha e derrotar seus guarda costas. No entanto, se vêem obrigados a confrontar agora o próprio general inimigo, guerreiro experiente e inabalável.

Episódio 40 – Um general (morto) muito louco

Klunc tenta quebrar a espada do general inimigo usando seu machado mágico, O Presuntador, mas falha e passa a acreditar, erroneamente, que a espada é inquebrável! Nargom flanqueia o adversário acrobaticamente, enquanto Lothar ataca com seu cavalo e Kadeen conjura magias. Harghan Trozik prova ser um adversário a altura do grupo, mas com um esforço conjunto de toda a Guilda, é derrotado — não sem antes derrubar Lothar com um golpe preciso de espada, deixando o cavaleiro gravemente ferido.

Infelizmente, o exército inimigo ainda possui superioridade numérica e, apesar dos esforços de Sir Allen Toren, consegue fazer ruir parte dos muros de Norm.

A Guilda tem então um plano inusitado. Com a ajuda da magia de Kadeen, da estratégia de Lothar e de seu próprio corvo ventríloquo, Nargom usa o corpo desmaiado de Harghan para dar ordens prejudiciais ao inimigo, causando o caos em sua fileiras e permitindo que ele seja flanqueado pela tropas de Lady Sybil, que finalmente conseguiu se juntar a guerra!

Lothar e Klunc lutam com cavaleiros traidores, capturam o estandarte de Portsmouth e todos finalmente voltam ao castelo. Desmoralizado e superado numericamente, o exército inimigo foge e Norm é salva mais uma vez.

Mas enquanto os heróis ajudavam Norm, algo muito ruim acontecia em Roschfallen.

Episódio 41 – Se joga, Klunc!

O rei Igor Janz está morto.

Ele foi assassinado covardemente durante o cerco a Roschfallen pelo pirata Espinha, antigo inimigo de Nargom, que escalou as muralhas do castelo.

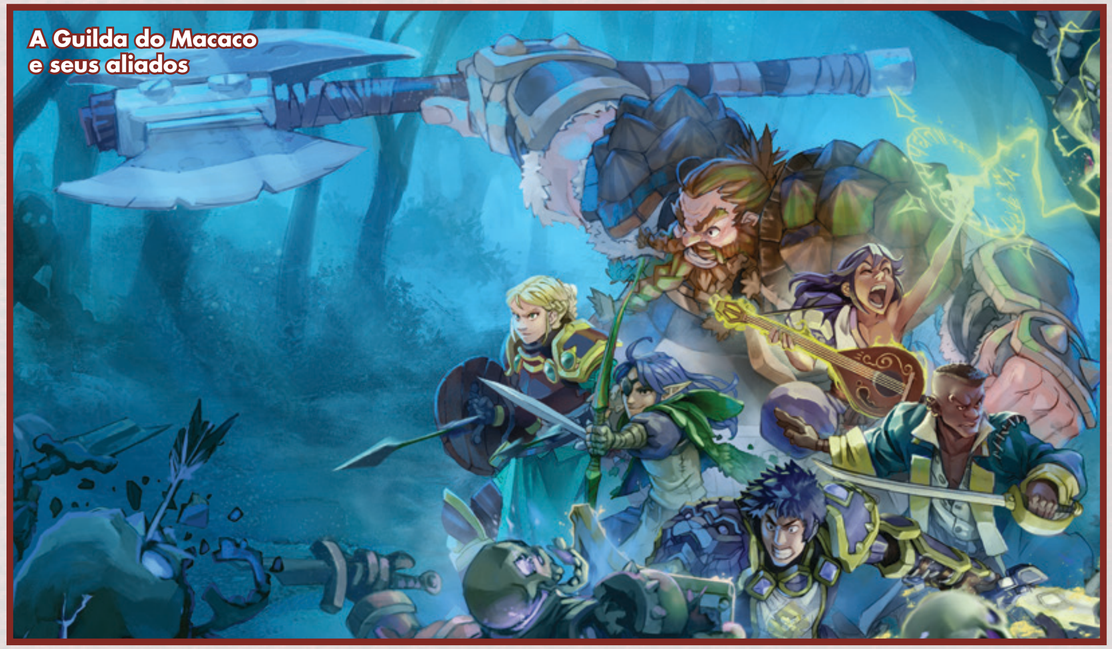
Sir Alenn Toren é convencido a devolver as pistolas mágicas que pertenceram ao Capitão Draco Mandíbula, pai de Nargom, e o grupo, sem delongas, parte para descobrir o destino, ainda incerto, de Roschfallen na batalha.

Disfarçados como soldados yudenianos, os heróis se infiltram no acampamento Purista e encontram o General Klinsmann, liderando os invasores. Klinsmann está possesso de raiva — apesar de todos os seus esforços, Roschfallen ainda resiste!

O general ordena que todos os Colossos presentes no acampamento sejam ativados e enviados para vencer o cerco, mas a Guilda interfere. Após uma batalha ferrenha envolvendo um Colosso e Klunc em sua forma gigante, os Colossos de Yuden são inutilizados.

Kadeen conjura uma magia de levitação sobre Klunc e a Guilda toda foge sobre os ombros de gigante, em triunfo, até a segurança de Roschfallen...

DAVIDE DI BENEDETO


A Guilda do Macaco e seus aliados

TESOUROS ANCESTRAIS

Eles são maneiros!

Eles são pilotos!

Eles são peludos!

Eles são os melhores parceiros da galáxia (e não vieram sozinhos)!

WOOKIEES

Publicado originalmente na *Dragão Brasil 28* — uma edição especial temática, com matérias de *Star Wars* para diversos sistemas —, este artigo fazia uma adaptação de quatro criaturas clássicas da série para os mundos medievais de *Dungeons & Dragons*, incluindo duas novas raças para jogadores (wookiees e ewoks) e dois novos monstros para o mestre (o rancor e o sarlacc). Com o novo filme da franquia, *Han Solo: Uma História Star Wars*, estreando este mês, resgatamos estas adoráveis (ou não) criaturas de nossos arquivos, direto para suas mesas de *Tormenta RPG* e 3D&T!

Wookiees

Wookiees são humanoides medindo entre 2 e 3m de altura, cobertos de pêlos leves e lisos, variando do amarelo escuro até o negro (raro), sendo que o mais comum é o castanho. Têm dentes afiados, olhos escuros e um focinho curto, simiesco.

Como os elfos, são uma raça muito retraída, embora não sejam preconceituosos. Também como elfos, vivem em grandes cidades nas florestas, em árvores especialmente modificadas para abrigar suas casas.

Apesar da aparência, Wookiees não são selvagens ou animalescos. Ao contrário, são bastante avançados tecnologicamente, possuindo conhecimentos de engenharia semelhantes— se não superiores — ao das demais raças.

As cidades Wookiees ficam sobre árvores muito antigas e altas, como sequoias gigantes. Têm diversos pisos e plataformas. O transporte é feito com sistemas de elevadores e teleféricos movidos a vento — que, usando cipós especiais, podem levar carros através da cidade. Numerosas outras surpresas tecnológicas podem ser vistas em uma comunidade Wookiee.

Os Wookiees vivem em média 300 anos. Onívoros, alimentam-se basicamente de frutas colhidas nas árvores e de caça — pássaros e pequenos animais. Não possuem diferenciação de classes sociais; em suas comunidades, todos são respeitados como iguais.

Quanto à personalidade, Wookiees podem ser tão mau-humorados e rabugentos como anões (ou talvez mais). Gritar e esmurrar paredes faz parte da sua

Este grupo de ewoks acaba de lançar um ótimo disco de rap

personalidade. Apesar disso, são também muito leais, e consideram a palavra empenhada o bem mais precioso. A tendência mais comum para eles é Leal e Neutro.

Wookiees só podem falar seu próprio idioma, pois suas cordas vocais são muito diferentes das encontradas em outros humanoides. No entanto, podem aprender a compreender quaisquer outras línguas que sejam capazes de ouvir.

Tormenta RPG

Força +4, Inteligência +2, Carisma -2. Wookiees são muito fortes e inteligentes, mas possuem dificuldade em se comunicar com outras raças.

Deslocamento 9m e tamanho Médio. Wookiees são mais altos que seres humanos, mas não o suficiente para serem considerados criaturas Grandes. Possuem deslocamento normal para o seu tamanho.

Wookiees sabem utilizar todos os tipos de besta e recebem Foco em Arma para uma delas à escolha do jogador.

Armas de fogo são consideradas marciais para Wookiees (e não exóticas), e eles não precisam cumprir os pré-requisitos para utilizar as armas e armaduras tecnológicas vistas no Manual do Combate e Mundos dos Deuses.

+4 em Intimidação e Conhecimento (engenharia). Wookiees possuem reputação de ferocidade, e dominam o uso de tecnologias avançadas.

3D&T — 1 ponto

F+1, PdF+1. Wookiees são fortes e, devido à sua proficiência com tecnologia, exímios atiradores.

Aptidão para Máquinas. Wookiees podem comprar esta perícia por 1 ponto.

Dificuldade de comunicação. Por não serem capazes de falar outras línguas, Wookiees possuem dificuldades em lidar com outras raças. Eles possuem um redutor de H-2 em testes sociais de qualquer tipo, como os da perícia Manipulação (exceto a especialização Intimidação).

TESOUROS ANCESTRAIS

Ewoks

Ewoks são pequenos humanoides, que não chegam a mais do que um metro de altura. Apesar disso, possuem uma constituição pesada, como anões. Têm orelhas de urso e olhos grandes, escuros e brilhantes. Sua pelagem vai do branco ao preto, variando entre o cinza, o marrom e o castanho. Alguns têm listras ou manchas.

São nativos de grandes florestas tropicais, semitropicais ou temperadas. Vivem em aldeias arborícolas, com vilarejos construídos à volta de troncos e ligados entre si por pontes de cordas.

Sua sociedade tribal é comandada por um chefe, seguido por um feiticeiro — que pode também ser um mago, clérigo ou druida. Não existem outros graus de hierarquia, exceto pelo fato de que os mais velhos são sempre mais respeitados.

Ewoks são criaturas impulsivas, sempre ansiosas para agir. Enquanto um grupo de aventureiros decide sobre o risco de entrar numa caverna escura, um ewok provavelmente já estará lá dentro. Mas é raro que tomem decisões contrárias ao resto do grupo, pois valorizam muito o companheirismo e trabalho em equipe. A tendência mais comum para eles é Caótico e Bom.

Apesar de serem primitivos, ewoks são fascinados por tecnologia, e possuem sua própria sorte de aparatos peculiares. Possuem o mesmo entusiasmo criativo de gnomos, mas não a mesma competência ou conhecimento técnico. Se não possuem grandes aparatos de tecnologia avançada, são capazes de pequenas proezas analógicas, como asas delta, elevadores rudimentares de cordas e armamentos inventivos como boleadeiras — que, no entanto, raramente funcionam como deveriam. Quando encontram uma tecnologia nova, podem gastar horas tentando desvendar o seu funcionamento, e descobrindo usos alternativos e criativos para coisas tão simples quanto um elmo — guardar comida, esquentar sopa, capturar bichinhos...

Ewoks possuem um dialeto próprio, e podem aprender a linguagem de seres da floresta, como centauros e elfos. No entanto, possuem grande dificuldades para entender o idioma comum de raças urbanas, a menos que sejam acompanhados de linguagem de sinais.

Tormenta RPG

Destreza +4, Constituição +2, Força –2. Ewoks são ágeis e resistentes, mas fracos devido ao seu tamanho diminuto.

Deslocamento 9m e tamanho Pequeno. Ewoks são criaturas de tamanho Pequeno, recebendo modificadores equivalentes (CA +1, +1 em jogadas de ataque, +4 em Furtividade, precisam usar armas menores). Por serem ágeis, possuem o deslocamento de uma criatura Média.

Podem escolher uma arma simples para receber Foco em Arma como talento adicional. Ewoks possuem uma cultura primitiva, mas que domina o uso de armamentos simples.

+4 em testes de Sobrevivência.

Horda. Ewoks sabem fazer valer a força dos seus números! Quando mais de um ewok ataca um alvo ao mesmo tempo, todos recebem um bônus na jogada de ataque igual ao número de ewoks atacando — por exemplo, +5 se forem cinco ewoks. O bônus máximo é igual à metade do nível do personagem, arredondado para baixo.

3D&T — 1 ponto

H+1, R+1. Ewoks são muito ágeis e espertos, além de resistentes.

Horda. Quando mais de um ewok ataca o mesmo alvo na mesma rodada, todos recebem um bônus de FA igual ao número de ewoks atacando — por exemplo, +3 se forem três ewoks. O bônus máximo recebido é igual à menor Habilidade do grupo.

Modelo Especial. Ewoks são pequenos, e necessitam de equipamentos especiais.

Inculto. Ewoks são primitivos e não sabem lidar com tecnologias avançadas.

Rancor

O rancor é um grande humanoide monstruoso com até cinco metros de altura. Vivem em grandes complexos de cavernas subterrâneas, geralmente próximos comunidades de outras criaturas monstruosas, como orcs e goblins.

São criaturas solitárias, que não costumam se organizar em sociedades, mas passam a vida em busca de comida, exceto durante o período de reprodução.

Rancores não possuem predadores naturais quando adultos, mas seus ovos e filhotes costumam ser atacados por roedores e outras criaturas do subterrâneos. São também muito cobiçados por humanos: por sua ferocidade espetacular ao devorar presas, um rancor criado em cativeiro é sempre uma grande atração em arenas.

Tormenta RPG — ND 8

Monstro 16, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +12.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 176.

Resistências: Fort +21, Ref +13, Von +11, redução de dano.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garras +23 (1d6+15), mordida +23 (1d10+15).

Habilidades: For 24, Des 12, Con 22, Int 7, Sab 16, Car 8.

Agarrar aprimorado. Quando acerta um ataque com as garras, o rancor pode iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre. Se tiver sucesso, poderá levar o alvo à boca na rodada seguinte.

Ataques Múltiplos. O rancor pode atacar com todas as suas armas naturais (garras e mordida) sofrendo um redutor de -2 na jogada de ataque.

Engolir. Um personagem agarrado pode ser levado à boca pelo rancor com uma ação padrão para ser mastigado e engolido. O rancor pode fazer um teste de manobra, e, em caso de sucesso, engole o personagem; em caso de falha, ainda assim o mastiga, causando dano normal da mordida. Um personagem engolido sofre 2d6 pontos de dano automático por rodada, e pode escapar se causar 20 pontos de dano de corte ou perfuração do lado de dentro da criatura.

Visão no escuro. 18m

3D&T — 17N

F4 (corte) H2 R5 A3 PdF0

45 PVs 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: Atque Especial II (Poderoso; mordida - F+4, 3 PMs), PVs Extras x2, Modelo Especial, Monstruoso.

Agarrar. O rancor pode tentar agarrar um oponente realizando um ataque normal com Força. Caso vença a FD, não causa dano, mas o alvo fica imobilizado e indefeso. O rancor deve gastar uma ação por rodada para manter o agarrão, além de passar em um teste de Armadura sempre que sofrer qualquer dano. O alvo imobilizado tem direito a uma rolagem de FD por rodada para tentar vencer a FA do agarrão e se libertar.

Engolir. Após agarrar um alvo, o rancor normalmente tentará levá-lo a boca para engoli-lo na sua próxima rodada. Isso é feito com um Ataque Especial de mordida com FA = F + 4 + 1d. Vencendo a FD do alvo, ele é engolido, ficando indefeso e sofrendo 2d pontos de dano químico por rodada. Para se libertar do estômago do rancor, é necessário causar 10 pontos de dano em um único ataque de corte ou perfuração.

Tesouro: Garra de Rancor (10 PEs). A garra do rancor pode ser usada para construir armas como lanças e outras. Ela concede ao personagem F+1, e um bônus de FA+2 para ataques de agarrão ou paralisia. No entanto, ela também fica frágil ao ser retirada da criatura, se quebrando após 2d usos.

Sarlacc

O sarlacc é um grande verme do deserto, que pode atingir milhares de anos de idade. É encontrado apenas em desertos arenosos, onde passa toda a vida enterrado, exibindo apenas a imensa boca em forma de fosso. Alguns acreditam que ele se move muito lentamente pela areia, mudando de lugar de tempos em tempos. Não se sabe como se reproduz — todos os exemplares encontrados são adultos, já com milhares de anos, e nunca foram vistos filhotes; alguns sábios acreditam que, antes de morrer, o sarlacc solta um pedaço do seu corpo, que séculos mais tarde se tornará outra criatura.

TESOUROS ANCESTRAIS

O fosso-armadilha serve para capturar criaturas desavisadas, que se aproximam em busca de água ou comida. Para atrair suas vítimas, o sarlacc exala um cheiro forte de carne putrefata, ou, em regiões onde a chuva é mais generosa, pode também se disfarçar de oásis, preenchendo o fosso com água para assemelhar-se a uma lagoa. É difícil notar o disfarce pois a criatura permite que vegetação nasça ao seu redor, e algumas vezes até pequenos animais podem ser deixados em paz, para que a sua presença ajude a atrair presas maiores.

Um sarlacc nunca guarda tesouros de qualquer tipo. Até mesmo itens e equipamentos de presas devoradas são digeridas ao longo dos anos.

Tormenta RPG — ND 12

Monstro 20, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +26.

Classe de Armadura: 28 (corpo central) ou 24 (tentáculos).

Pontos de Vida: 360.

Resistências: Fort +22, Ref +7, Von +13.

Deslocamento: 0m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tentáculos +30 (2d6+20), tentáculo dentado +32 (2d8+20, 18-20).

Habilidades: For 30, Des 1, Con 30, Int 9, Sab 16, Car 6.

Engolir: um personagem agarrado por um tentáculo é levado à boca do sarlacc na rodada seguinte. A criatura deve fazer um teste de manobra, e, em caso de sucesso, engole o alvo. Um personagem engolido mergulha em uma bolsa com um suco digestivo especial, fortemente paralisante; ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 30) por rodada para não ficar imobilizado. Uma criatura paralisada passa por um longo e agonizante processo de digestão, perdendo 1 PV por rodada até a morte ou até ser libertado.

Fosso-armadilha: o sarlacc é um monstro sedentário, que permanece imóvel no mesmo lugar para conservar energia. Seu fosso é cônico, e possui perto de cinco

metros de diâmetro. No deserto, é necessário um teste de Percepção com CD 20 para perceber a proximidade de um fosso; mas ela pode ser maior caso haja vegetação ou animais ao redor. Suas paredes são muito difíceis de escalar (CD 25), pois são cobertas com cera escorregadia e espinhos voltados para dentro.

Tentáculos: criaturas se movendo dentro do fosso alertam o sarlacc, provocando a saída de 2d6 tentáculos para agarrá-las. Cada tentáculo possui 4,5m de comprimento, 30 pontos de vida (que não são descontados do total de PV do sarlacc) e, caso acertem um ataque, podem iniciar uma manobra de agarrar como ação livre, começando a arrastar o alvo para o centro.

Tentáculo Dentado: Caso os tentáculos não se mostrem suficientes para vencer uma presa, o sarlacc fará emergir suas mandíbulas verdadeiras no centro do fosso. A partir de então, uma vez por rodada, ele pode atacar com um tentáculo dentado especial. O tentáculo dentado possui ¼ dos PV do monstro, e ataques contra ele irão ferir diretamente a criatura.

3D&T

F3 (esmagamento/corte) H0 R6 A4 PdF0

60 PVs 30 PMs

Vantagens/Desvantagens: Arena (o fosso), Ataque Especial (tentáculo dentado - Perigoso; F+2, 2 PMs), Ataques Múltiplos, Membros Elásticos, PVs Extras x3, Modelo Especial, Monstruoso.

Engolir. Após agarrar um alvo, o sarlacc tentará levá-lo a boca para engoli-lo na sua próxima rodada. Isso requer um ataque normal; vencendo a FD do alvo, ele é engolido, e enviado para uma bolsa digestiva especial fortemente paralisante. O personagem deverá passar em um teste de Resistência-3 por rodada para evitar ficar imobilizado. Um alvo paralisado sofre uma lenta e agonizante digestão: perde 1 PV por rodada até a morte, ou até ser libertado.

20N

Tentáculos. Uma vez que perceba a presença de presas no fosso, o sarlacc enviará 2d tentáculos para agarrá-los. Isso requer um ataque normal com Força; caso vença a FD, não causa dano, mas o alvo fica imobilizado e indefeso, e será arrastado até a boca para ser engolido na rodada seguinte. O sarlacc gasta uma ação por rodada para manter o agarrão, e precisa passar em um teste de Armadura sempre que sofrer qualquer dano. O alvo imobilizado tem direito a uma rolagem de FD por rodada para tentar vencer a FA do agarrão e se libertar. Cada tentáculo possui 10 PVs, que não são descontados dos PVs da criatura.

Tentáculo dentado. Caso os tentáculos comuns não sejam suficiente para agarrar uma presa, o sarlacc reagirá pondo sua mandíbula para fora. A partir daí, poderá atacar uma vez por rodada com o seu tentáculo dentado. O tentáculo dentado possui 1/3 dos PVs do sarlacc, e ataques contra ele são descontados diretamente dos PVs da criatura.

Tesouro: Tentáculo de Sarlacc (10 PEs). O tentáculo do sarlacc pode ser transformado em uma arma, concedendo ao usuário a vantagem Membros Elásticos.

***Tesouro:** Tentáculo Dentado de Sarlacc (20 PEs). Caso fique com o tentáculo dentado, além da vantagem Membros Elásticos, o personagem também passará a conseguir acertos críticos com 5 ou 6 na rolagem de FA (no lugar de apenas 6).

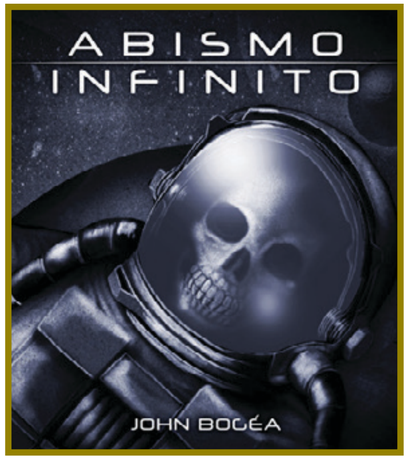
BRUNO SCHLATTER
sob texto original de GIANPAOLO CELLI

MUTANTES & MALFEITORES 3ª EDIÇÃO
224 páginas • Brochura • Colorido
De R$ 129,80 por R$ 89,90 no COMBO!

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Abismo Infinito

Com *Abismo Infinito* (A.I.), seu autor, John Bogéa foi laureado em primeiro lugar no Concurso Faça Você Mesmo de Criação de Jogos da editora Secular (FVM), em 2011. Desde então, este se tornou um de meus RPGs favoritos, não só pelo conceito, design gráfico e mecânico, mas principalmente pela contundência que teve para o início da cena independente no país.



Abismo abriria algumas portas, apresentando abordagens de design as quais não estávamos tão acostumados.

Com uma premissa de horror cativante e uma situação ficcional de conflito iminente, *Abismo Infinito* é um perfeito exemplo de amarração dos ideais indies.

De inspiração claramente lovecraftiana, *Abismo Infinito* é, essencialmente, sobre o medo primordial do desconhecido. O horror que emerge da tentativa de compreender nossa infinitesimal pequeneza existencial defronte a vastidão vacuosa do universo. E sobre como isso se torna uma tarefa inútil, já que não há meios de nossa racionalidade absorver a totalidade de conhecimento que o Nada nos reserva, mesmo munidos das mais avançadas formas de tecnologia sonhadas.

Strange Aeons

O jogo possui um cenário relativamente enxuto, mas oferece uma gama de possibilidades à partir da situação a qual se propõe: os primeiros humanos a colonizar o espaço e suas tentativas de manter a sanidade.

Após vários séculos de desenvolvimento tecnológico, no quarto milênio, a humanidade conseguiu finalmente criar um motor de dobra espacial, permitindo viagens cósmicas a distâncias inimagináveis. Não por menos, a necessidade aguça o engenho. A Terra vinha progressivamente se exaurindo dos recursos que permitiam a vida e a humanidade precisou concentrar seus esforços em descobrir meios de colonizar o espaço. Cientistas já haviam localizado alguns milhares de planetas potencialmente habitáveis, chamados Autoctônias. Através dos Argos, cruzadores intergalácticos equipados com os motores de dobra e câmaras de hibernação criogênica, começamos a enviar equipes ultra treinadas. Os jogadores representam uma destas equipes, os Argonautas.

Existem disponíveis dez cargos estereotípicos em que uma personagem pode se encaixar: astrogeólogo, cosmólogo, criptólogo, engenheiro, exobiólogo, médico, navegador, psicólogo, segurança e videomaker.

Mas a possibilidade de cruzar distâncias abismais em relativo pouco tempo não surgiria sem cobrar seu preço. Talvez seja culpa do processo de hibernação. Talvez por terem adentrado em dimensões ocultas no tecido da realidade quando em velocidade de dobra. O fato é que a mente humana desperta da criogenia de alguma forma fraturada. A Febre do Espaço**,** é o nome dado à terrível síndrome que acomete os Argonautas ao despertarem, ocasionando alucinações e uma dificuldade de separar a realidade de pesadelos perturbadores. A matéria prima do horror em A.I.

Dobra Mecânica

A narrativa do jogo se estrutura em cenas individuais, onde cada jogador terá a oportunidade de resolver algo que deseja. Por ser um jogo que lida bastante com as questões psicológicas e subjetivas de cada personagem, essa estruturação é um toque elegante, que confere maior estabilidade na construção coletiva da narrativa. Em sua maior parte constituído de elementos descritivos, esse controle será distribuído de acordo com a forma na qual os jogadores construírem ficcionalmente suas personagens. Assim, os elementos quantitativos do jogo aparecem apenas para controlar o quão conceitualmente amarrado a personagem está à sua existência.

À medida que a história progride, as personagens vão gradualmente se desfazendo de sua identidade, e consequentemente de parte de seu Controle Narrativo. O Pesadelo devora pouco a pouco o que são. Uma espécie de atualização esperta da abordagem revolucionária que *Call of Cthulhu* nos presenteou nos anos 80, A.I. também lida com a desconstrução das personagens, mas de uma uma maneira mais profunda e significativa. Apagamos da ficha as identidades das personagens à medida que as exploramos, assumindo a efemeridade de suas vidas.

Além de três características descritivas — nome, cargo que desempenha no Argos e uma citação característica — a ficha contempla apenas mais quatro elementos mecânicos: Sonolência, Medo Particular (que em conjunto representam os Traumas), Ferimentos e Âncora. A resolução de cena é baseada em uma rolagem de até 3d6. A quantidade de dados rolados depende de quantas Âncoras se relacionam com a cena em questão: 1d6 para uma Âncora, 2d6 se houver entre duas e cinco Âncoras e 3d6 para seis Âncoras. A dificuldade é determinada arbitrariamente pelo mestre, variando entre 3 e 18.

Âncora é, portanto, o elemento quintessencial de uma personagem, por literalmente ancorar sua existência à sua identidade e à vida na Terra. Além da quantidade de dados na resolução de cenas, elas determinam também o poder que uma Manifestação de Medo tem sobre a personagem. Quanto menor o valor de Âncora, mais suscetível à sucumbir ao pesadelo e à loucura ela está.

Pesadelo Onipotente

Apesar da qualidade do design, devo apontar algumas críticas pessoais. Não me apetece muito a autoridade do mestre em determinar arbitrariamente a dificuldade das rolagens. Entendo que como é um jogo delicado e subjetivo, essa decisão de design confira ao mestre o controle de realizar aquele devido ajuste fino na obra coletiva, como o maestro de uma orquestra. Talvez essa "chantagem narrativa" exista em parte, graças à época em que foi concebido, herdado dos RPGs tradicionais.

Acredito que seria mais elegante se o próprio sistema determinasse esta dificuldade, deixando exclusivamente ao jogador a decisão sobre o quanto e quando ele deva arriscar essa desconstrução de sua personagem. Assim como as regras de Danos e Ferimentos o fazem, granulando o efeito entre impedir, machucar ou matar o atacado, de acordo com a intenção do atacante. Ou como as próprias Âncoras, que determinam tanto a quantidade de dados a rolar na resolução de uma cena, quanto a capacidade de poder e influência das Manifestações sobre elas.

Abismo Infinito é um RPG eficiente de horror. E é lindo. Pela simplicidade com a qual John exprimiu em jogo um conceito tão abstrato quanto o desespero niilista da imensidão cósmica — propondo questionamentos existenciais através de suas personagens, dentro de uma roupagem de horror — não posso fazer outra coisa além de indicá-lo aos fãs do gênero.

Esgotada a versão física, a editoria Retropunk ainda comercializa o PDF do livro completo, e disponibiliza gratuitamente um *quick start* em **sua loja virtual**.

EDUARDO CAETANO

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandra Rodrigues Cotta Domingos
Alex Moraes De Melo
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Pytel
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Antonio Moises
Arthur De Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Arcelino Da Silva
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Scotelaro
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos Carvalho
Carlos Frederico Veiga
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clau Gardinalli
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento

Daniel Marques
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danielle Bomfim Dos Reis
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Oliveira
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Goncalves
Diego Oliveira Souza
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Édipo Égas Marques
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fábio Ávila Dos Santos Silva
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Côrtes
Felipe Della Corte
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Oliveira
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Castro Assis
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Serra
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Gabriel Cevitelli
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Baptista
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel L. Amorim
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Harrison Hossen Araujo Yunes
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Rangel
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
James Mcbryan
Janary Damacena
Jean Blaskoski
Jeferson Cardoso
Jefferson Alencar Da Silva
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
João Victor Lessa Nunes
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Eduardo Da Silva
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
Jose Ricardo Da Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Queiroz Gonçalves
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Koga Genovez
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege

Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Forente Fuhrmann (Dhragonn)
Marcelo Fraga
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Schubert
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão De Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Costa Novaes
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Ferraz De Camargo Cibim
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Pintaudi Da Fonseca
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson Liima
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Rogger Pelzl
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Saulo Coutinho De Faria
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sinuhe Santos Silva
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Costa
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Donadel
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vauderag Vieira Dos Santos Junior
Vicente Fonseca
Vicente Neto
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Rodrigues
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wendel De Souza Oliveira
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Wilson Araújo
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adriano Anjos De Jesus
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alan Emmanuel Oliveira Dos Santos
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alisson Belém
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Alfieri
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Boffo Locatelli
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno De Meira Leite Filho
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Vieira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Carlos Castro
Carlos G C Da Cruz
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dth Denison Ayal
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emanoel Gil Ferreira
Emir Beltrao Da Silva Neto

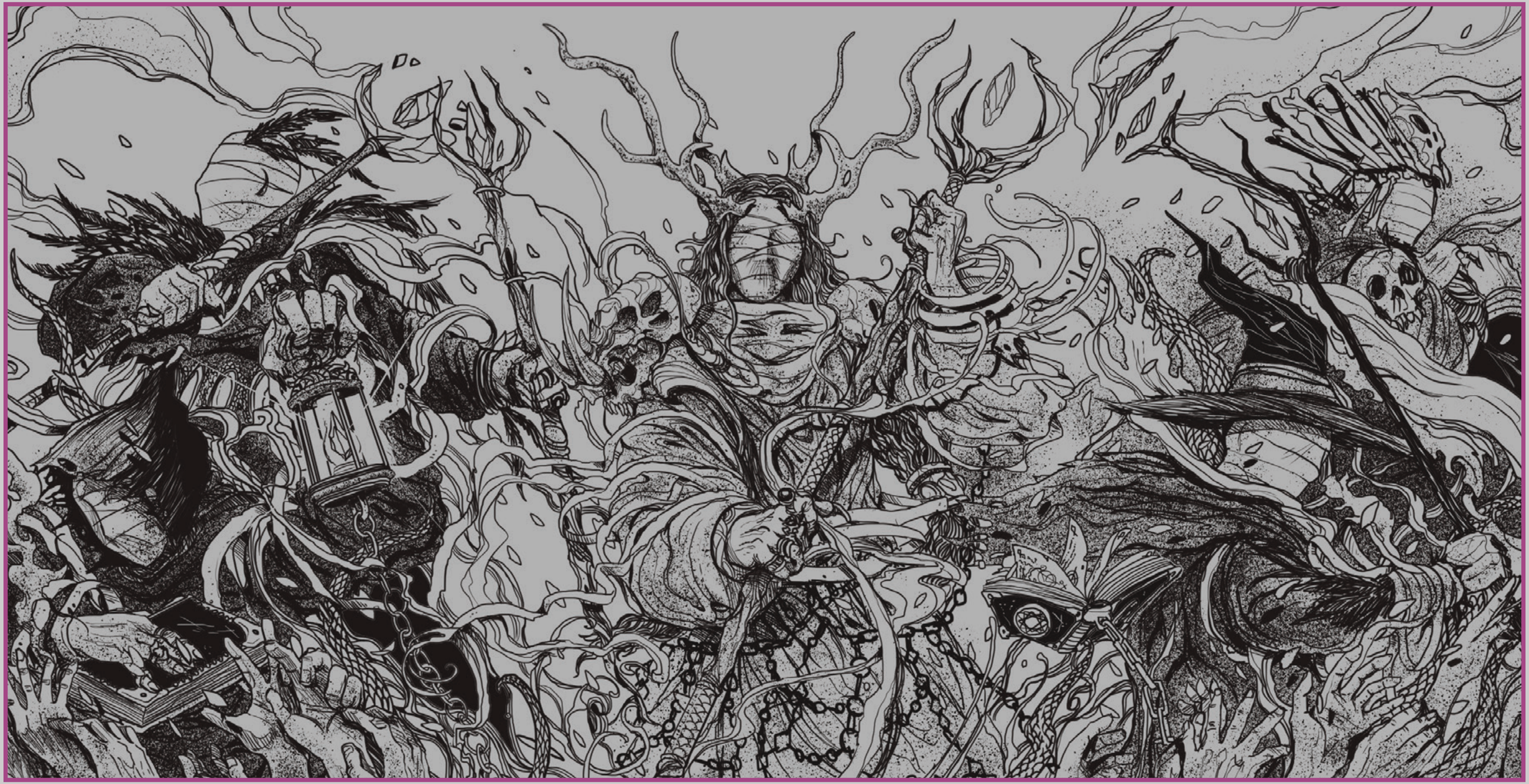
Endi Ganem
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Everton Alexandre Santa Rosa Brito
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fausto Henrique Lopes Lima
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Magalhães
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes Da Silva
Gustavo Pretto
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Pereira
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Batista Machado
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kalaires
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kleiton Renzo
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Paiva
Leonardo Phellipe
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loanda Andrade
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Macedo
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luís Sôlha
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Willian Farias Santos
Marcus Andrade
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Mauricio Mendes Da Rocha
Mia Alexandra
Micael Schuenker Alves
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Normando Laube Santos
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Patrício Correa
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Prof.Zeh
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Mineiro
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renato Tadeu Ramos Bacca
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Ricardo Ramos
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Souza
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vanderlei Bastelli Filho
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho Dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Hugo Vasconcelos Figueiredo
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

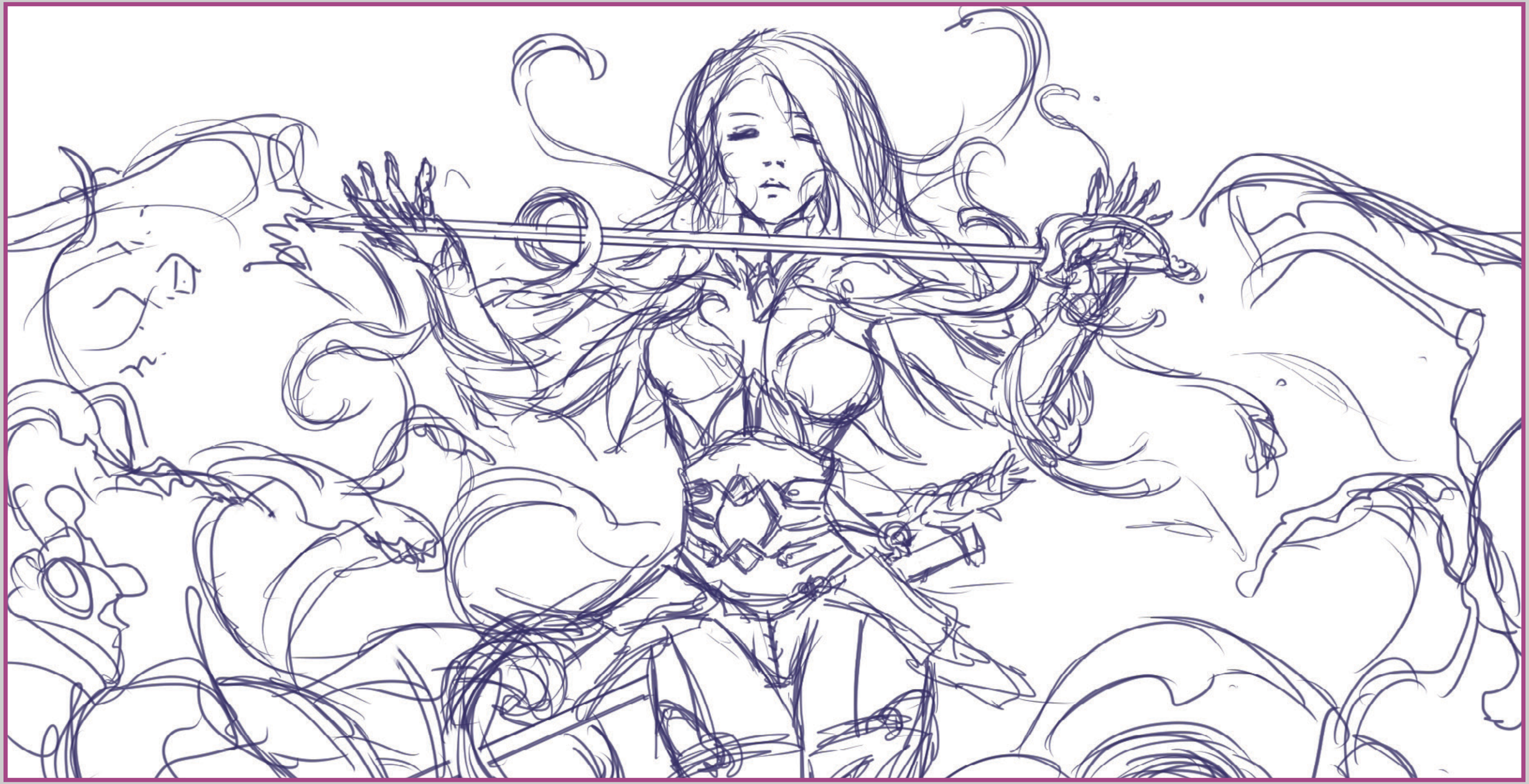
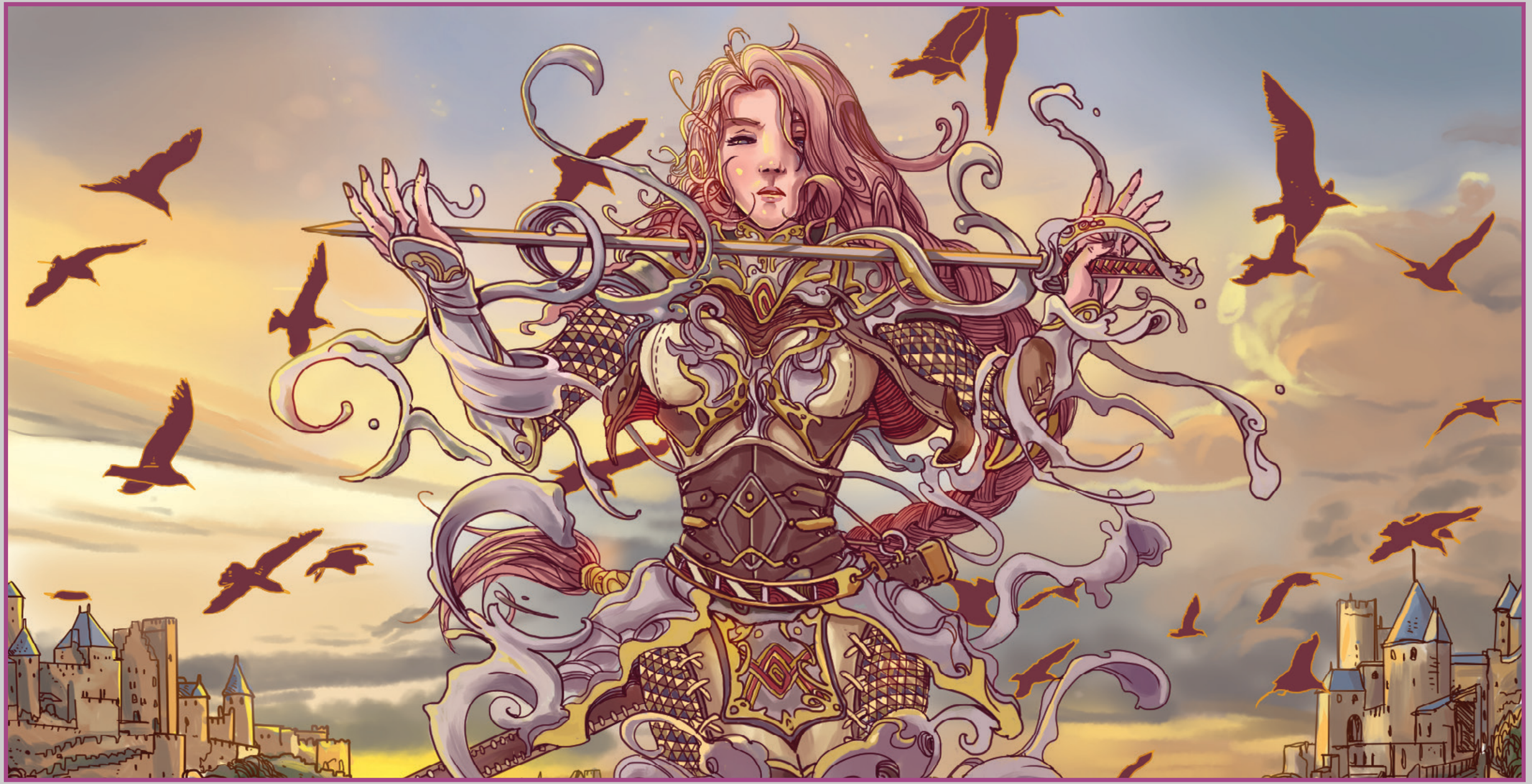
Nesta e nas próximas páginas você confere diferentes etapas das ilustrações do conto *Nossa última batalha* e da capa.

Cortesia de nosso desenhista fantástico, Ricardo Mango!

EXTRAS



EXTRAS



EXTRAS